

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2002-273048
(P2002-273048A)

(43) 公開日 平成14年9月24日 (2002.9.24)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テマコード* (参考)
A 6 3 F 13/10 13/00		A 6 3 F 13/10 13/00	2 C 0 0 1 C 5 B 0 5 0 R P D
G 0 6 T 17/40		G 0 6 T 17/40	
審査請求 有 請求項の数 8 O L (全 12 頁)			

(21) 出願番号 特願2001-73055(P2001-73055)

(22) 出願日 平成13年3月14日 (2001.3.14)

(71) 出願人 598138501

株式会社コナミコンピュータエンタテイン
メント大阪
大阪市北区梅田2丁目5番25号

(72) 発明者 前田 康児

大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社
ケイシーイーオー内

(72) 発明者 水谷 晴彦

大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社
ケイシーイーオー内

(74) 代理人 100067828

弁理士 小谷 悦司 (外2名)

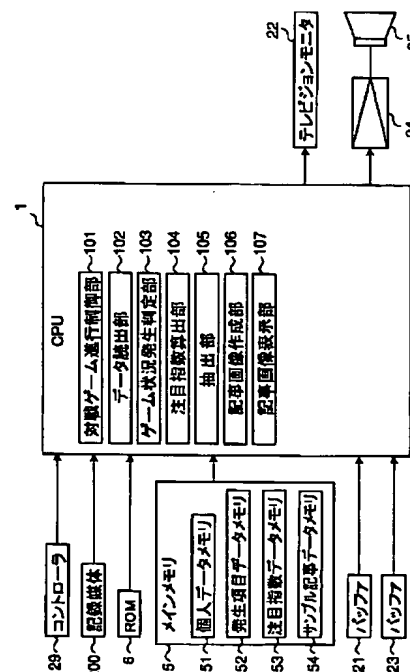
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 対戦ビデオゲーム装置、対戦ゲーム記事画像作成表示制御方法及び対戦ゲーム記事画像作成表示制御プログラム

(57) 【要約】

【課題】 対戦ゲームなどのゲーム結果を実際の新聞記事を模した画像で表示する。

【解決手段】 各キャラクタに対する注目指数であってゲーム状況の種類毎に設定されたデータを予め記憶しておき、ゲーム状況発生毎の該当するキャラクタに対する対応する注目指数を累積可能に付与する注目指数算出部103と、対戦ゲームの開始及び終了の少なくとも一方時点において最大の注目指数が設定されたゲーム状況及びキャラクタを抽出する抽出部104と、抽出されたゲーム状況及びキャラクタから対戦状況を報道する模擬的な新聞記事画像を作成する記事画像作成部105と、作成された新聞記事画像をモニタ22に表示する記事画像表示部106とを備える。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 モニタに表示される自己キャラクタに対して操作部材からの指示に応じた行動を行わせることにより相手キャラクタとの間で種々のゲーム状況を演出しながら対戦ゲームを行い、対戦ゲームに関連する内容の画像を前記モニタに演出表示させる対戦ゲーム記事画像作成表示制御プログラムであって、

各キャラクタに対する注目指数であってゲーム状況の種類毎に対応して設定されたデータを予め記憶しておき、前記ゲーム状況発生毎の該当するキャラクタに対する対応する注目指数を累積可能に付与し、対戦ゲームの開始及び終了の少なくとも一方時点において最大の注目指数が付与されているゲーム状況及びキャラクタを抽出し、抽出されたゲーム状況及びキャラクタから対戦状況を報道する模擬的な新聞記事画像を作成し、作成された新聞記事画像を前記モニタに表示させることを特徴とする対戦ゲーム記事画像作成表示制御プログラム。

【請求項2】 前記データに、対戦毎の注目指数であって前記ゲーム状況の種類とはさらに異なるゲーム状況の種類毎に対応して設定されたデータを含ませることを特徴とする請求項1記載の対戦ゲーム記事画像作成表示制御プログラム。

【請求項3】 前記対戦ゲームを自己キャラクタを含む複数のキャラクタから構成される自己チームと複数の相手キャラクタから構成される相手チームとの間で行わせ、前記データに、チームに対する注目指数であってゲーム状況の種類毎に対応して設定されたデータを含ませることを特徴とする請求項1又は2記載の対戦ゲーム記事画像作成表示制御プログラム。

【請求項4】 各キャラクタの画像を記憶しておき、記憶されたキャラクタの画像を前記新聞記事画像の一部に添付することを特徴とする請求項1～3のいずれかに記載の対戦ゲーム記事画像作成表示制御プログラム。

【請求項5】 対戦ゲームに関連するサンプル原稿を各ゲーム状況に対して少なくとも1以上記憶しておき、抽出されたゲーム状況及びキャラクタから対応するサンプル原稿の1つを選出し、該サンプル原稿の特定名前の表示箇所中に該キャラクタの名称を当てはめることを特徴とする請求項1～4のいずれかに記載の対戦ゲーム記事画像作成表示制御プログラム。

【請求項6】 モニタに表示される自己キャラクタに対して操作部材からの指示に応じた行動を行わせることにより相手キャラクタとの間で種々のゲーム状況を演出しながら対戦ゲームを行い、対戦ゲームに関連する内容の画像を前記モニタに演出表示させる対戦ゲーム記事画像作成表示制御方法であって、

各キャラクタに対する注目指数であってゲーム状況の種類毎に設定されたデータを予め記憶しておき、前記ゲーム状況発生毎の該当するキャラクタに対する対応する注目指数を累積可能に付与し、対戦ゲームの開始及び終了

の少なくとも一方時点において最大の注目指数が付与されているゲーム状況及びキャラクタを抽出し、抽出されたゲーム状況及びキャラクタから対戦状況を報道する模擬的な新聞記事画像を作成し、作成された新聞記事画像を前記モニタに表示させることを特徴とする対戦ゲーム記事画像作成表示制御方法。

【請求項7】 モニタに表示される自己キャラクタに対して操作部材からの指示に応じた行動を行わせることにより相手キャラクタとの間で種々のゲーム状況を演出しながら対戦ゲームを行い、対戦ゲームに関連する内容の画像を前記モニタに表示する対戦ビデオゲーム装置であって、

各キャラクタに対する注目指数であってゲーム状況の種類毎に設定されたデータを記憶する注目指数記憶手段と、前記ゲーム状況発生毎の該当するキャラクタに対する対応する注目指数を累積可能に付与する注目指数付与手段と、対戦ゲームの開始及び終了の少なくとも一方時点において最大の注目指数が設定されたゲーム状況及びキャラクタを抽出する抽出手段と、抽出されたゲーム状況及びキャラクタから対戦状況を報道する模擬的な新聞記事画像を作成する記事画像作成手段と、作成された前記新聞記事画像を前記モニタに表示する記事画像表示手段とを備えたことを特徴とする対戦ビデオゲーム装置。

【請求項8】 表示手段に表示される自己キャラクタに対する操作部材からの指示に応じて自己キャラクタに所望の行動を行わせることによって、自己キャラクタと相手キャラクタとの間で種々のゲーム状況を演出しながら対戦ゲームを行い、該対戦ゲームに関連する内容を含む画像を前記表示手段に表示させる対戦ゲーム記事画像作成表示制御プログラムであって、

各キャラクタに関連するとともに前記ゲーム状況毎に対応して設定されたデータである注目指数を予め記憶し、前記対戦ゲームの進行に伴って発生するゲーム状況毎に、該ゲーム状況に関連するキャラクタに対応する注目指数を累積可能に変更して記憶し、対戦ゲームの進行に沿う任意の時点において所定の注目指数が付与されているゲーム状況及びキャラクタを抽出し、抽出されたゲーム状況及びキャラクタに関連するデータからゲーム状況に関連する内容を含む画像を作成し、作成された画像を前記表示手段に表示させることを特徴とする対戦ゲーム記事画像作成表示制御プログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、遊技者に代わってゲーム画面上の自己キャラクタに対戦に関する疑似体験（ロールプレイング）を行わせる対戦ビデオゲーム装置、対戦ゲーム記事画像作成表示制御方法及び対戦ゲーム記事画像作成表示制御プログラムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来、遊技者に代わってゲーム画面上の主人公キャラクタに疑似体験を行わせるロールプレイングゲームとして、主人公キャラクタが相手キャラクタと対戦（試合）を行い、勝敗を競う対戦ゲームが知られている。

【0003】特に、野球やサッカーを模したスポーツゲームにおいて、対戦結果が表示される際、新聞記事を模して表示されるものがある。この場合、対戦に勝利したチームの名前や、キャラクタの対戦における記録などをあらかじめ用意されている新聞の見出しを真似た文章画像に当てはめることによって、対戦結果が表示される。例えば「〇〇チーム勝利」や「〇〇選手ホームラン」等である。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上記新聞見出しとしての採用条件は勝利したチーム名とか、ホームランを打ったキャラクタ名等のようにきわめて単純であり、従って、見出しの変化性にも乏しく、リアル感乃至は臨場感という点で一定の限界があり、興趣性に欠けるものであった。

【0005】本発明は、上記の問題を解決するためになされたもので、記事採用の条件に、いわば万遍性を与えることで、例えば対戦結果をより実際の新聞記事を模した変化に富む画像に近づけることによって興趣性に富んだゲーム演出を可能にする対戦ビデオゲーム装置、対戦ゲーム記事画像作成表示制御方法及び対戦ゲーム記事画像作成表示制御プログラムを提供することを目的とするものである。

【0006】

【課題を解決するための手段】請求項1に記載の発明は、モニタに表示される自己キャラクタに対して操作部材からの指示に応じた行動を行わせることにより相手キャラクタとの間で種々のゲーム状況を演出しながら対戦ゲームを行い、対戦ゲームに関連する内容の画像を前記モニタに演出表示させる対戦ゲーム記事画像作成表示制御プログラムであって、各キャラクタに対する注目指数であってゲーム状況の種類毎に対応して設定されたデータを予め記憶しておき、前記ゲーム状況発生毎の該当するキャラクタに対する対応する注目指数を累積可能に付与し、対戦ゲームの開始及び終了の少なくとも一方時点において最大の注目指数が付与されているゲーム状況及びキャラクタを抽出し、抽出されたゲーム状況及びキャラクタから対戦状況を報道する模擬的な新聞記事画像を作成し、作成された新聞記事画像を前記モニタに表示させることを特徴としている。

【0007】請求項6に記載の発明は、モニタに表示される自己キャラクタに対して操作部材からの指示に応じた行動を行わせることにより相手キャラクタとの間で種々のゲーム状況を演出しながら対戦ゲームを行い、対戦ゲームに関連する内容の画像を前記モニタに演出表示さ

せる対戦ゲーム記事画像作成表示制御方法であって、各キャラクタに対する注目指数であってゲーム状況の種類毎に設定されたデータを予め記憶しておき、前記ゲーム状況発生毎の該当するキャラクタに対する対応する注目指数を累積可能に付与し、対戦ゲームの開始及び終了の少なくとも一方時点において最大の注目指数が付与されているゲーム状況及びキャラクタを抽出し、抽出されたゲーム状況及びキャラクタから対戦状況を報道する模擬的な新聞記事画像を作成し、作成された新聞記事画像を前記モニタに表示させることを特徴としている。

【0008】請求項7に記載の発明は、モニタに表示される自己キャラクタに対して操作部材からの指示に応じた行動を行わせることにより相手キャラクタとの間で種々のゲーム状況を演出しながら対戦ゲームを行い、対戦ゲームに関連する内容の画像を前記モニタに表示する対戦ビデオゲーム装置であって、各キャラクタに対する注目指数であってゲーム状況の種類毎に設定されたデータを記憶する注目指数記憶手段と、前記ゲーム状況発生毎の該当するキャラクタに対する対応する注目指数を累積可能に付与する注目指数付与手段と、対戦ゲームの開始及び終了の少なくとも一方時点において最大の注目指数が設定されたゲーム状況及びキャラクタを抽出する抽出手段と、抽出されたゲーム状況及びキャラクタから対戦状況を報道する模擬的な新聞記事画像を作成する記事画像作成手段と、作成された前記新聞記事画像を前記モニタに表示する記事画像表示手段とを備えたことを特徴としている。

【0009】これらの構成によれば、対戦ゲームは、モニタに表示される自己キャラクタに対して操作部材からの指示に応じた行動を行わせることにより相手キャラクタとの間で種々のゲーム状況を演出しながら行われる。そして、対戦ゲームに関連する内容の画像が前記モニタに演出表示される。すなわち、キャラクタ固有の注目指数であってゲーム状況の種類毎に設定されたデータが予め記憶されてなり、対戦ゲーム中で前記ゲーム状況の発生毎の該当するキャラクタに対する対応する注目指数が（同一キャラクタであって同一ゲーム状況のときには）累積して付与されることとなる。すなわち、対戦ゲーム中で前記ゲーム状況の発生が確認されると、該当するキャラクタに対して該発生した種類を記憶しておき、対戦ゲーム終了時に該ゲーム状況に対応する注目指数が累積して付与され、あるいは、対戦ゲーム中で前記ゲーム状況の発生が確認されると、その都度、該当するキャラクタに対して該ゲーム状況に対応する注目指数が累積して付与される。そして、対戦ゲームの開始及び終了の少なくとも一方時点において最大の注目指数が付与されているゲーム状況及びキャラクタが抽出され、抽出されたゲーム状況及びキャラクタから対戦状況を報道する模擬的な新聞記事画像が作成されてその新聞記事画像が前記モニタに表示される。また、キャラクタ相互間の関連度

(度合い)についての注目指数も考慮するときは、さらに興趣に富むゲーム演出が可能となる。

【0010】請求項2に記載の発明は、前記データに、対戦毎の注目指数であって前記ゲーム状況の種類とはさらに異なるゲーム状況の種類毎に対応して設定されたデータを含ませることを特徴とする請求項1記載の対戦ゲーム記事画像作成表示制御プログラムである。この構成によれば、キャラクターが対戦結果に貢献した内容等を含めたゲーム状況を更に設けて、該当するキャラクターに累積するようにしたので、注目内容に対する指数がより顕在化されて興趣に富むゲーム演出が可能となる。

【0011】請求項3に記載の発明は、前記対戦ゲームを自己キャラクターを含む複数のキャラクターから構成される自己チームと複数の相手キャラクターから構成される相手チームとの間で行わせ、前記データに、チームに対する注目指数であってゲーム状況の種類毎に対応して設定されたデータを含ませることを特徴とする請求項1又は2記載の対戦ゲーム記事画像作成表示制御プログラムである。この構成によれば、チーム構成によるため、記事に掲載され得るキャラクターが複数となり、しかもチーム相互間の関連度(度合い)も含まれるため、記事掲載内容が広範となり、興趣に富むゲーム演出が可能となる。

【0012】請求項4に記載の発明は、各キャラクターの画像を記憶しておき、記憶されたキャラクターの画像を前記新聞記事画像の一部に添付することを特徴とする請求項1～3のいずれかに記載の対戦ゲーム記事画像作成表示制御プログラムである。この構成によれば、記事にはキャラクターの画像も掲載されるので、より興趣に富むゲーム演出が可能となる。

【0013】請求項5に記載の発明は、対戦ゲームに関連するサンプル原稿を各ゲーム状況に対して少なくとも1以上記憶しておき、抽出されたゲーム状況及びキャラクターから対応するサンプル原稿の1つを選出し、該サンプル原稿の特定名前の表示箇所中に該キャラクターの名称を当てはめることを特徴とする請求項1～4のいずれかに記載の対戦ゲーム記事画像作成表示制御プログラムである。この構成によれば、サンプル原稿を同一のゲーム状況に対しても複数分準備しているため、記事画像の演出がより実写的、かつ一層変化性に富むこととなる。

【0014】請求項8に記載の発明は、表示手段に表示される自己キャラクターに対する操作部材からの指示に応じて自己キャラクターに所望の行動を行わせることによって、自己キャラクターと相手キャラクターとの間で種々のゲーム状況を演出しながら対戦ゲームを行い、該対戦ゲームに関連する内容を含む画像を前記表示手段に表示させる対戦ゲーム記事画像作成表示制御プログラムであって、各キャラクターに関連するとともに前記ゲーム状況毎に対応して設定されたデータである注目指数を予め記憶し、前記対戦ゲームの進行に伴って発生するゲーム状況毎に、該ゲーム状況に関連するキャラクターに対応する注

目指数を累積可能に変更して記憶し、対戦ゲームの進行に沿う任意の時点において所定の注目指数が付与されているゲーム状況及びキャラクターを抽出し、抽出されたゲーム状況及びキャラクターに関連するデータからゲーム状況に関連する内容を含む画像を作成し、作成された画像を前記表示手段に表示させることを特徴とする対戦ゲーム記事画像作成表示制御プログラムである。

【0015】この構成によれば、対戦ゲーム記事画像作成表示制御プログラムは、表示手段に表示される自己キャラクターに対する操作部材からの指示に応じて自己キャラクターに所望の行動を行わせることによって、自己キャラクターと相手キャラクターとの間で種々のゲーム状況を演出しながら対戦ゲームを行い、該対戦ゲームに関連する内容を含む画像を前記表示手段に表示させる。また、対戦ゲーム記事画像作成表示制御プログラムは、各キャラクターに関連するとともに前記ゲーム状況毎に対応して設定されたデータである注目指数を予め記憶し、前記対戦ゲームの進行に伴って発生するゲーム状況毎に、該ゲーム状況に関連するキャラクターに対応する注目指数を累積可能に変更して記憶し、対戦ゲームの進行に沿う任意の時点において所定の注目指数が付与されているゲーム状況及びキャラクターを抽出し、抽出されたゲーム状況及びキャラクターに関連するデータからゲーム状況に関連する内容を含む画像を作成し、作成された画像を前記表示手段に表示させる。

【0016】本発明の対戦ゲーム記事画像表示制御プログラムが適用されたゲーム装置の遊技者は、ゲーム装置のコントローラなどの操作部材を操作して、ゲーム装置に備えられたモニタなどの表示手段に表示される自己キャラクターに対する指示に対応する指示信号を自己キャラクターに与え、自己キャラクターに所望の行動を行わせる。遊技者は操作部材を介して自己キャラクターを操作して行動させ、自己キャラクターと相手キャラクターとの間で実行される種々のゲーム状況を含む対戦ゲームを行う。実行される種々のゲーム状況は予め設定された所定条件に基づいて演出された内容となっており、対戦ゲームのゲーム状況に関連する内容を含む画像が表示手段に表示される。

【0017】このようなゲーム状況に関連する内容を含む画像の表示手段への表示は、本発明に係る対戦ゲーム記事画像表示制御プログラムによって実現される。すなわち、対戦ゲームを構成する各キャラクターに関連するとともに前記ゲーム状況毎に対応して設定されたデータである注目指数が、ゲーム装置に備えられた記憶手段またはゲーム装置に適用される記録媒体に予め記憶されており、前記対戦ゲームの進行に伴って発生するゲーム状況毎に、そのゲーム状況に関連するキャラクターに対応する注目指数を累積可能に変更して記憶する。すなわち、ゲーム状況及びそのゲーム状況におけるキャラクター相互の関係を考慮して注目指数が付与される。そして、対戦ゲ

ームの進行に沿う任意の時点、例えば対戦ゲームの終了直後において、所定の注目指数が付与されているゲーム状況及びキャラクタを抽出して、抽出されたゲーム状況及びキャラクタに関連するデータからゲーム状況に関連する内容を含む画像を作成して、作成された画像を前記表示手段に表示させる。所定の注目指数としては、例えば注目指数が最も大きな値である場合などである。

【0018】

【発明の実施の形態】図1は本発明の一実施形態に係るゲーム結果表示制御方法が適用されるビデオゲームシステム（ビデオゲーム装置）の電気的構成を示すブロック図である。このゲームシステムは、ゲーム機本体100と、プログラムデータ等が記録された記録媒体200とを備えている。ゲーム機本体100は、CPU（Central Processing Unit）1と、CPU1に接続されたアドレスバス、データバス、コントロールバスからなるバスライン2と、グラフィックスデータ生成プロセッサ3とを備えている。

【0019】バスライン2には、インターフェース回路4、RAM（Random Access Memory）等からなるメインメモリ5、ROM（Read Only Memory）6、伸張回路7、パラレルポート8、シリアルポート9、描画プロセッサ10、音声プロセッサ11、デコーダ12、インターフェース回路13が接続されている。

【0020】描画プロセッサ10には、バッファ21が接続されると共に、テレビジョンモニタ（以下、「モニタ」という。）22が接続され、音声プロセッサ11には、バッファ23が接続されると共に、増幅回路24を介してスピーカ25が接続されている。また、デコーダ12には、バッファ26が接続されると共に、記録媒体ドライバ27が接続され、インターフェース回路13には、メモリ28が接続されると共に、コントローラ29が接続されている。

【0021】このゲームシステムは、用途に応じてその形態が異なる。例えば、このゲームシステムが家庭用として構成されている場合においては、モニタ22及びスピーカ25はゲーム機本体100とは別体となる。一方、このゲームシステムが業務用として構成されている場合においては、図1に示す構成要素はすべて一体型となっている1つの筐体に収納される。

【0022】また、このゲームシステムがパーソナルコンピュータやワークステーションを核として構成されている場合においては、モニタ22は、コンピュータ用のディスプレイに対応し、描画プロセッサ10、音声プロセッサ11、伸張回路7は、それぞれ記録媒体200に記録されているプログラムデータの一部若しくはコンピュータの拡張スロットに搭載される拡張ボード上のハードウェアに対応し、インターフェース回路4、パラレルポート8、シリアルポート9及びインターフェース回路13は、コンピュータの拡張スロットに搭載される拡張

ボード上のハードウェアに対応する。また、バッファ21、23、26は、それぞれメインメモリ5若しくは拡張メモリ（図示省略）の各エリアに対応する。なお、本実施形態では、このゲームシステムが家庭用として構成されている場合を例にして説明する。

【0023】次に、図1に示す各構成要素について説明する。グラフィックスデータ生成プロセッサ3は、CPU1のいわばコプロセッサとしての役割を果たす。すなわち、このグラフィックスデータ生成プロセッサ3は、座標変換や光源計算、例えば固定小数点形式の行列やベクトルの演算を、並列処理により行う。このグラフィックスデータ生成プロセッサ3が行う主な処理としては、CPU1から供給される画像データの2次元若しくは3次元空間内における各頂点の座標データと、移動量データと、回転量データとに基づいて、処理対象画像の表示エリア上におけるアドレスを求め、当該アドレスデータを、再びCPU1に返す処理や、仮想的に設定された光源からの距離に応じて画像の輝度を計算する処理等がある。

【0024】インターフェース回路4は、周辺デバイス、例えばマウスやトラックボール等のポインティングデバイス等のインターフェース用である。ROM6には、ゲームシステムのオペレーティングシステムとしてのプログラムデータが記憶されている。パーソナルコンピュータで言えば、BIOS（Basic Input Output System）に相当する。

【0025】伸張回路7は、静止画に対するJPEG（Joint Picture Engineering Group）や必要に応じて採用可能な動画に対するMPEG（Moving Picture Engineering Group）に準拠したイントラ符号化により圧縮された圧縮画像に対し、伸張処理が施される。伸張処理は、デコード処理（VLC：Variable Length Codeによりエンコードされたデータのデコード）、逆量子化処理、IDCT（Inverse Discrete Cosine Transform）処理、イントラ画像の復元処理等である。

【0026】描画プロセッサ10は、所定時間T（1フレーム、例えばT=1/60秒）ごとに、CPU1が発行する描画命令に基づいて、バッファ21に対する描画処理を行う。

【0027】バッファ21は、例えばRAMからなり、表示エリア（フレームバッファ）と非表示エリアとからなる。表示エリアは、モニタ22の表示面上に表示するデータの展開エリアからなる。本実施形態においては、非表示エリアは、スケルトンを定義するデータ、ポリゴンを定義するモデルデータ、モデルに動きを行わせるアニメデータ及び各アニメの内容を示すパターンデータの他、テクスチャデータやカラーパレットデータ等の記憶エリアからなる。

【0028】ここで、テクスチャデータは、2次元の画像データである。カラーパレットデータは、テクスチャ

データ等の色を指定するためのデータである。これらのデータは、記録媒体200から一度に、若しくはゲームの進行状況に合致して複数回に分けて、CPU1により予めバッファ21の非表示エリアに記録される。

【0029】描画命令としては、ポリゴンを用いて立体的な画像を描画するための描画命令、通常の2次元画像を描画するための描画命令がある。ここで、ポリゴンは、多角形の2次元仮想図形であり、本実施形態においては三角形が用いられる。

【0030】ポリゴンを用いて立体的な画像を描画するための描画命令は、バッファ21の表示エリア上におけるポリゴン頂点アドレスデータ、ポリゴンに貼り付けるテクスチャデータのバッファ21上における記憶位置を示すテクスチャアドレスデータ、テクスチャデータの色を示すカラーパレットデータのバッファ21上における記憶位置を示すカラーパレットアドレスデータ並びにテクスチャの輝度を示す輝度データとからなる。

【0031】これらのデータのうち、表示エリア上のポリゴン頂点アドレスデータは、グラフィックスデータ生成プロセッサ3が、CPU1からの3次元空間上におけるポリゴン頂点座標データを、画面自体の移動量データ及び回転量データに基づいて座標変換することによって2次元上でのポリゴン頂点座標データに置換されたものである。また、輝度データは、グラフィックスデータ生成プロセッサ3が、CPU1からの上記座標変換後のポリゴン頂点座標データが示す位置から、仮想的に配置された光源間での距離に基づいて決定される。

【0032】上記ポリゴン頂点アドレスデータは、バッファ21の表示エリア上のアドレスを示し、描画プロセッサ10は、3個のポリゴン頂点アドレスデータで示されるバッファ21の表示エリアの範囲に対応するテクスチャデータを書き込む処理を行う。

【0033】1つの物体は多数のポリゴンで構成される。CPU1は、各ポリゴンの3次元空間上の座標データを対応するスケルトンのベクトルデータと関連させてバッファ21に記憶する。そして、コントローラ29の操作により、表示面上でキャラクタを移動させる場合、言い換えれば、キャラクタそのものの動きを表現する場合若しくはキャラクタを見ている視点位置を変える場合、次のような処理が行われる。

【0034】すなわち、CPU1は、グラフィックスデータ生成プロセッサ3に対し、バッファ21の非表示エリア内に保持している各ポリゴンの頂点の3次元座標データと、スケルトンの座標及びその回転量のデータから求められた各ポリゴンの移動量データ及び回転量データを与える。

【0035】グラフィックスデータ生成プロセッサ3は、各ポリゴンの頂点の3次元座標データと、各ポリゴンの移動量データ及び回転量データとに基づいて、順次、各ポリゴンの移動後及び回転後の3次元座標データ

を求める。

【0036】このようにして求められた各ポリゴンの3次元座標データのうち、水平及び垂直方向の座標データが、バッファ21の表示エリア上のアドレスデータ、すなわちポリゴン頂点アドレスデータとして、描画プロセッサ10に供給される。

【0037】描画プロセッサ10は、3個のポリゴン頂点アドレスデータによって示されるバッファ21の三角形の表示エリア上に、予め割り当てられているテクスチャアドレスデータが示すテクスチャデータを書き込む。これによって、モニタ22の表示面上には、多数のポリゴンにテクスチャデータの貼り付けられた物体が表示される。

【0038】通常の2次元画像を描画するための描画命令は、頂点アドレスデータ、テクスチャアドレスデータ、テクスチャデータの色を示すカラーパレットデータのバッファ21上における記憶位置を示すカラーパレットアドレスデータ並びにテクスチャの輝度を示す輝度データとからなる。これらのデータのうち、頂点アドレスデータは、グラフィックスデータ生成プロセッサ3がCPU1からの2次元平面上における頂点座標データをCPU1からの移動量データ及び回転量データに基づいて、座標変換して得られる座標データである。

【0039】音声プロセッサ11は、記録媒体200から読み出されたADPCM (Adaptive Differential Pulse Code Modulation) データをバッファ23に記載し、このバッファ23に記憶されたADPCMデータを音源とする。そして、音声プロセッサ11は、ADPCMデータを例えば周波数44.1kHzのクロック信号に基づき読み出す。

【0040】そして、音声プロセッサ11は、バッファ23から読み出したADPCMデータに対し、ピッチの変換、ノイズの付加、エンベロープの設定、レベルの設定、リバーブの付加等の処理を施す。

【0041】記録媒体200から読み出される音声データがCD-DA (Compact Disk Digital Audio) 等のPCMデータの場合においては、音声プロセッサ11によりADPCMデータに変換される。

【0042】また、PCMデータに対するプログラムデータによる処理はメインメモリ5上において直接行われる。メインメモリ5上において処理されたPCMデータは、音声プロセッサ11に供給されてADPCMデータに変換された後に上述した各種処理が施され、その後には音声としてスピーカ25から出力される。

【0043】記録媒体ドライバ27は、例えばCD-ROMドライブ、ハードディスクドライブ、光ディスクドライブ、フレキシブルディスクドライブ、シリコンディスクドライブ、カセット媒体読み取り機等である。

【0044】記録媒体200は、例えばCD-ROM、ハードディスク、光ディスク、フレキシブルディスク、

半導体メモリ等である。

【0045】記録媒体ドライバ27は、記録媒体200から画像、音声、プログラムデータを読み出し、読み出したデータをデコーダ12に供給する。デコーダ12は、記録媒体ドライバ27からの再生データに対し、ECC(Error Correction Code)によるエラー訂正処理を施し、エラー訂正処理を施したデータを、メインメモリ5若しくは音声プロセッサ11に供給する。

【0046】メモリ28は、例えば、ホルダ及びカード型のメモリからなる。カード型のメモリは、例えばゲームの途中で中断した場合の中断時点での状態を保持する等のように、ゲーム各種パラメータを保持するためのものである。

【0047】コントローラ29は、外部から操作可能な操作手段で、第1左ボタン29L1、第2左ボタン29L2、第1右ボタン29R1、第2右ボタン29R2、上方向キー29U、下方向キー29D、左方向キー29L、右方向キー29R、スタートボタン29a、セレクトボタン29b、第1ボタン29c、第2ボタン29d、第3ボタン29e、第4ボタン29f、左スティック29SL及び右スティック29SRを備え、遊技者の操作に応じた操作信号をCPU1に送出するものである。

【0048】上方向キー29U、下方向キー29D、左方向キー29L、及び右方向キー29Rは、遊技者がCPU1に対し、例えばキャラクタやカーソルをモニタ22の画面上で上下左右に移動させるコマンドを与えるものである。

【0049】スタートボタン29aは、遊技者が、記録媒体200からロードされるゲームプログラムデータの開始をCPU1に指示するためのものである。セレクトボタン29bは、遊技者が、記録媒体200からメインメモリ5にロードされるゲームプログラムデータに関する各種選択をCPU1に指示するためのものである。

【0050】コントローラ29のうちで、左スティック29SL及び右スティック29SRを除く各ボタン及び各キーは、外部からの押圧力により中立位置から押圧されるとオンになり、押圧力が解除されると上記中立位置に復帰してオフになるオンオフスイッチからなる。

【0051】左スティック29SL及び右スティック29SRは、いわゆるジョイスティックとほぼ同一構成のスティック型コントローラである。すなわち、直立したスティックを有し、このスティックの所定位置を支点として前後左右を含む360°方向に亘って傾倒可能な構成になっている。そして、スティックの傾倒方向及び傾倒角度に応じて、直立位置を原点とする左右方向のx座標及び前後方向のy座標の値が、インターフェース回路13を介して、操作信号としてCPU1に送出されるようになっている。

【0052】なお、第1左ボタン29L1、第2左ボタ

ン29L2、第1右ボタン29R1及び第2右ボタン29R2の機能は、記録媒体200からロードされるゲームプログラムデータによって異なる。

【0053】次に、このゲームシステムの概略動作について説明する。電源スイッチ(図示省略)がオンにされ、ゲームシステムに電源が投入される。この時、記録媒体200が記録媒体ドライバ27に装填されていると、CPU1が、ROM6に記憶されているオペレーティングシステムに基づいて、記録媒体ドライバ27に対し記録媒体200からのプログラムデータの読み出しを指示する。これにより、記録媒体ドライバ27は、記録媒体200から画像、音声及びプログラムデータを読み出す。読み出された画像、音声及びプログラムデータは、デコーダ12に供給され、ここで、エラー訂正処理が施される。

【0054】デコーダ12においてエラー訂正処理が施された画像データは、バスライン2を介して伸張回路7に供給され、ここで、上述した伸張処理が施された後に、描画プロセッサ10に供給され、この描画プロセッサ10により、バッファ21の非表示エリアに書き込まれる。

【0055】また、デコーダ12においてエラー訂正処理が施された音声データは、メインメモリ5に書き込まれるか、若しくは音声プロセッサ11に供給されてバッファ23に書き込まれる。

【0056】また、デコーダ12においてエラー訂正処理が施されたプログラムデータは、メインメモリ5に書き込まれる。以降、CPU1は、メインメモリ5に記憶されているゲームプログラムデータ、及び遊技者がコントローラ29を介して指示する内容に基づいて、ゲームを進行する。すなわち、CPU1は、コントローラ29を介して遊技者から指示される指示内容に基づいて、適宜、画像処理の制御、音声処理の制御、内部処理の制御を行う。

【0057】画像処理の制御として、本実施形態においては、例えば、キャラクタに指示されるアニメに該当するパターンデータから、各スケルトンの座標の計算乃至ポリゴンの頂点座標データの計算、得られた3次元座標データや視点位置データのグラフィックスデータ生成プロセッサ3への供給、グラフィックスデータ生成プロセッサ3が求めたバッファ21の表示エリア上のアドレスデータや輝度データを含む描画命令の発行等を行う。音声処理の制御として、例えば音声プロセッサ11に対する音声出力コマンドの発行、レベル、リバース等の指定を行う。内部処理の制御として、例えば、コントローラ29の操作に応じた演算等を行う。

【0058】デコーダ12においてエラー訂正処理が施された画像データは、バスライン2を介して伸張回路7に供給され、ここで、上述した伸張処理が施された後に、描画プロセッサ10に供給され、この描画プロセッ

サ10により、バッファ21の非表示エリアに書き込まれる。

【0059】また、デコーダ12においてエラー訂正処理が施された音声データは、メインメモリ5に書き込まれるか、若しくは音声プロセッサ11に供給されてバッファ23に書き込まれる。

【0060】また、デコーダ12においてエラー訂正処理が施されたプログラムデータは、メインメモリ5に書き込まれる。以降、CPU1は、メインメモリ5に記憶されているゲームプログラムデータ、及び遊技者がコントローラ29を介して指示する内容に基づいて、ゲームを進行する。すなわち、CPU1は、コントローラ29を介して遊技者から指示される指示内容に基づいて、適宜、画像処理の制御、音声処理の制御、内部処理の制御を行う。

【0061】図2は、図1に示すビデオゲームシステムの動作を中心とするCPU1の有する機能実現手段を、その周辺のメインメモリ5、バッファ21、23、テレビジョンモニタ22、スピーカ25、コントローラ29及び記録媒体200と共に示すブロック図である。ここでは、説明の便宜上、インターフェース回路やバス等の図示を省略している。

【0062】なお、本実施形態では、ビデオゲームシステムにおいて野球ゲームを行う場合について説明しており、それぞれ選手を模した複数のキャラクタで自己チームを構成して相手チーム（複数の相手キャラクタで構成されている）と試合を行う対戦ゲーム等が実行できるようにしたものである。また、本実施形態では、対戦ゲームが行われ、該対戦ゲーム結果を実際の新聞記事を模して画像表示する機能があり、各キャラクタ毎、キャラクタ相互間の関連性（関連度）やチーム相互間の関連性に関する情報に基づいて注目指数が各ゲーム状況と対応して設定されて（準備されて）おり、ゲーム状況の発生を受けて、その都度、該当するキャラクタ、チームに付与され、ゲーム終了時に注目指数の最も高い情報が抽出されることによって新聞記事を模した画像が形成され表示される。

【0063】CPU1は、対戦ゲーム進行制御部101と、ゲーム状況発生判定部102と、注目指数算出部103と、抽出部104と、記事画像作成部105と、記事画像表示部106とを備える。メインメモリ5は、個人データメモリ51と、発生項目データメモリ52と、注目指数データメモリ53と、サンプル記事データメモリ54とを備える。

【0064】個人データメモリ51は、各キャラクタ毎に対応付けられた個人データを記憶するものであり、選手名、背番号、所属チーム、メインポジション、サブポジション、守備プレート、直前の在籍チーム、プロ通算年数等の属性に関する情報や、野手特殊能力、本塁打数、打点、打率、パワー、肩力、走力、守備力等の能力

に関する情報、また、ゲーム時間上での日々の調子等の各キャラクタに関する情報が記憶されている。

【0065】上記メインポジション、サブポジション、守備プレートは、守備位置を表し、メインポジションとはキャラクタの守備位置を具体的に示すものであり、例えば投手、捕手、一塁手、二塁手、三塁手、遊撃手、レフト外野手、センター外野手、ライト外野手等がある。サブポジションとはメインポジション情報と同じく、キャラクタの守備位置を具体的に示すものであり、メインポジションの他に守ることが可能な守備位置を表している。守備プレートとはキャラクタの守備位置を抽象的に示すものであり、例えば投手、捕手、内野、外野、捕内（捕手又は内野）、捕外（捕手又は外野）、内外（内野又は外野）、捕内外（捕手又は内野又は外野）の8種類である。

【0066】また、投手キャラクタの場合、キャラクタに関する情報には防御率、球速、投手属性、制球力、スタミナ、変化球の変化量、特殊変化球の球種名、投手特殊能力等が含まれる。

【0067】さらに、各キャラクタには1試合ごとの打撃記録と、1試合ごとの投手記録と、シーズン通算の打撃記録と、シーズン通算の投手記録とが対応付けられて、各キャラクタに関する情報として個人データメモリ51に記憶されている。

【0068】1試合ごとの打撃記録は、打席数、安打数、2塁打数、3塁打数、本塁打数、打点、得点、四球、三振数、盗塁数、失策数、ホームラン最高飛距離、ファインプレイをしたイニング、今月の打撃成績（直近の所定打席数例えば過去8打席）、コンディション、怪我日、怪我の種類等をそれぞれデータとして記憶している。

【0069】1試合ごとの投手記録は、投球回数、奪三振、勝ち数、負け数、セーブ数、完投数、四球、死球、失点、投球数、被安打、コンディション等をそれぞれデータとして記憶している。

【0070】シーズン通算の打撃記録は、打席数、安打数、打点、得点、三振数、守備機会、本塁打数、盗塁数、失策数、連続安打、連続出塁、怪我日、出場試合、特殊ステータス（スランプ、足負傷等）、特殊ステータスの日数等をそれぞれデータとして記憶している。

【0071】シーズン通算の投手記録は、投球回数、奪三振数、失点、勝ち数、負け数、セーブ数、完投数、四球、死球、登板数、連続セーブポイント、回復状態等をそれぞれデータとして記憶している。

【0072】記録媒体200内には、選手（キャラクタ）ごとの注目指数に影響を与える情報、キャラクタ相互間に関する注目指数に影響を与える情報、チームごとの注目指数に影響を与える情報、試合ごとの注目指数に影響を与える情報のそれぞれの項目に対応して注目指数（点数）を設定して記憶されている。

【0073】選手ごとの注目指数に影響を与える情報としては、ゲームに関連する特殊能力の人気度、シーズン後半で各タイトル（打率、打点、ホームラン、盗塁、勝利数、奪三振数、防御率、セーブ、勝率、新人王）奪取候補に挙がっているか、各タイトルに関わる数字がきりのよい数字であるか（例えばホームランが10本、奪三振数が50個など）、対戦相手チームが古巣であるか、野手成績（安打数、ホームラン数、打点数、盗塁数、三振数、ファインプレイ、捕殺、四死球）、投手成績（勝利、敗戦、セーブ、奪三振、四死球数、被安打数、被本塁打数、失点、自責点）等のゲームに関連する内容も含めたゲーム状況に応じた項目が準備されている。

【0074】キャラクタ相互間に関する注目指数に影響を与える情報としては、対決が同期同士で行われたものであるか等がある。

【0075】チームごとの注目指数に影響を与える情報としては、優勝がかかっているか、マジック減少がかかっているか、首位チームがからむ試合かどうか、連勝、連敗がかかっているかどうか等がある。

【0076】試合ごとの注目指数に影響を与える情報としては、試合を決めた打撃結果だったかどうか、打撃結果が劇的なもの（サヨナラ打、満塁本塁打等）だったかどうか等がある。

【0077】対戦ゲーム進行制御部101は、遊技者のコントローラ29による操作に応じた動作をキャラクタに指示することによって、対戦ゲームの進行を制御するもので、本対戦ゲームは野球ゲームを模したものであるため、攻撃と守備の操作が繰り返し行われゲームが進行する。

【0078】ゲーム状況発生判定部102は、選手ごと、キャラクタ相互間、チームごと、あるいは試合ごとの注目指数に影響を与える項目として関連付けられているゲーム状況が発生したか否かを判定するものであり、さらに、ゲーム中に注目指数に影響を与える項目が発生する毎に、発生項目データメモリ52に順次記憶するものである。

【0079】注目指数算出部103は、発生項目データメモリ52に記憶されている内容を読み出し、対応する注目指数を該当する選手（あるいは該当するチーム）に付与するものである。同一選手、また同一チームに同一項目が発生したときは、直前の得点に累積されて付与される。また、試合内容ごとの注目指数に影響を与える項目が発生すると対応する注目指数を該当する選手に付与するもので、これにより、該選手には選手毎の注目指数と試合ごとの注目指数とが合算される。この注目指数算出部103は、チーム毎の注目指数の付与処理も併せて行う。注目指数データメモリ53は、注目指数算出部103で算出された注目指数をテーブル形式で記憶するものであり、選手、又はチームと、注目指数に影響を与える項目とがそれぞれ対応付けられている。

【0080】抽出部104は、対戦ゲーム終了時に注目指数算出部103によって算出された注目指数のうち、最も高い指数を有するキャラクタ（あるいはチーム）及びゲーム状況の情報を抽出するものである。

【0081】記事画像作成部105は、抽出部104によって抽出されたキャラクタ（あるいはチーム）及びゲーム状況に対応する文字をサンプル原稿から読み出すと共に実際の新聞を模した画像と合成することによって新聞記事画像を作成するものである。サンプル記事データメモリ54は、注目指数に影響を与える項目のそれぞれに対応するサンプル原稿を記憶しているものであり、抽出部104で抽出された項目に対応するサンプル原稿が記事画像作成部105によって読み出され、抽出された項目に該当するキャラクタあるいはチーム名等と共に新聞記事画像が作成される。

【0082】記事画像表示部106は、記事画像作成部105によって作成された新聞記事画像をテレビジョンモニタ22に表示するもので、図3や図4に示すような画面を表示する。

【0083】次に、対戦結果が表示されるゲーム画面について図3及び図4に示すゲーム画面を参照して簡単に説明する。なお、このゲーム画面は対戦結果の表示を説明するための一例であって、対戦結果の表示を別のゲーム画面で構成することも可能である。

【0084】図3に示すゲーム画面は、試合内容ごとの注目指数に影響を与える情報として記憶されている「打撃結果が劇的なもの（サヨナラ打、満塁本塁打）だったかどうか」という項目を基に作成されたものである。具体的には、対戦ゲームにおいて、「東軍」というチームTの「×××」というキャラクタYが「○○○」というキャラクタXの「速球」という球種B（どの球種を打ったかデータとして記憶している）をとらえ、サヨナラホームランを打って、ゲームに勝った場合のゲーム結果が表示されている。

【0085】図4に示すゲーム画面は、チーム毎の注目指数に影響を与える情報として記憶されている「連勝、連敗がかかっているか」という項目を基に作成されたものであり、「○○に連勝」という画像の○○に「東軍」というチームTの名称が当てはめられ、新聞記事画像が作成された。さらに前回の対戦で「△△△」という投手キャラクタZが敗戦していたため、「鮮烈○○リベンジ」という画像の○○に「△△△」というキャラクタZの名称が当てはめられ、新聞記事画像が作成された。

【0086】図5は、対戦ゲーム記事画像作成表示制御方法の手順を示すフローチャートである。まず、対戦ゲーム進行制御部101により対戦ゲームが実行される（ST1）。ゲーム状況発生判定部102により、注目指数に影響を与える項目が発生したと判定されると（ST2でYES）、その項目データが、キャラクタやチーム等と関連付けられて、発生項目データメモリ52に記

憶される(ST3)。対戦ゲームの実行が終了すると(ST4 で YES)、注目指数算出部103により各キャラクタの項目毎に、又チームの項目毎等に注目指数の計算が行われ、計算結果が注目指数データメモリ53に記憶される(ST5)。ついで、注目指数データメモリ53の記憶内容のうち、注目指数データの大小比較を行って、最も指数の高い情報が抽出される(ST6)。抽出された情報から、対応する記事サンプルが選択され、これにキャラクタ又はチームと該当する項目の内容が盛り込まれて、新聞記事画像が作成され(ST7)、記事画像表示部106によりモニタ22に表示される(ST8)。

【0087】本実施形態では、注目指数の算出の際、記録媒体200に記憶されている選手ごとの注目指数に影響を与える項目が発生する毎に該項目を記憶しておき、対戦ゲーム終了後に記憶内容を読み出して注目指数を算出するとしたが本発明はこれに限らず、対戦ゲーム中に選手ごとの注目指数に影響を与える項目が発生する毎に注目指数を算出する態様でもよい。この場合、注目指数算出部103は、記録媒体200(ゲーム中は、バッファ21に読み出されている)に記憶されている選手ごとの注目指数に影響を与える項目が発生したと、ゲーム状況発生判定部102で判定されると、対応する注目指数を該当する選手(あるいは該当するチーム)に付与する。従って、注目指数算出部103による算出処理は、該当する選手(又はチーム)であって発生項目のメモリ部に記憶されている現在の値を読み出し、それに今回の注目指数を加算するようになされ、この結果が再度記憶(更新)される。

【0088】本実施形態では、野球ゲームにおけるゲーム結果の表示制御方法として説明したが本発明はこれに限らず、サッカーゲームやバスケットゲーム、バレーボールゲームなど他のスポーツ競技を模したゲームや、スポーツゲーム以外の他のゲームにも適用可能である。

【0089】

【発明の効果】請求項1、6、7に記載の発明によれば、注目指数を基に新聞記事画像が形成されるため、より実際の新聞記事に近いものとなり、リアル感乃至は臨場感が増し、興趣に富むゲームとなる。

【0090】請求項2に記載の発明によれば、注目内容に対する指数がより顕在化されて興趣に富むゲーム演出が可能となる。

【0091】請求項3に記載の発明によれば、記事掲載内容が広範となり、興趣に富むゲーム演出が可能となる。

【0092】請求項4に記載の発明によれば、記事にはキャラクタの画像も掲載されるので、より興趣に富むゲ

ーム演出が可能となる。

【0093】請求項5に記載の発明によれば、記事画像の演出がより実写的、かつ一層変化性に富むこととなる。

【0094】請求項8に記載の発明によれば、対戦ゲームのゲーム状況及びそのゲーム状況に関連するキャラクタに対応する注目指数が、累積可能に変更され、付与され、本発明に係る対戦ゲーム記事画像作成表示制御プログラムが適用されるゲームを実行する際に、対戦ゲームのゲーム状況、対戦ゲームにおけるキャラクタの成績、キャラクタ間の相互関係などが変更され、このような対戦ゲームの結果が反映された画像が作成され、表示されるので、ゲームの遊技者にとって変化に富むゲームを提供する事ができる。

【0095】以上のように本発明によれば、ゲーム状況に関連する内容を含む画像として表示される記事の選定条件に、いわば万遍性を与える事で、対戦結果をより実際の新聞記事を模した変化に富む画像に近づけることによって興趣性に富んだゲームを演出することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の一実施形態に係るビデオゲームシステムの構成を示す図である。

【図2】 図1に示すビデオゲームシステムにおけるCPUの機能構成を示すブロック図である。

【図3】 図1に示すビデオゲームシステムのモニタに表示されるゲーム画面を示す図である。

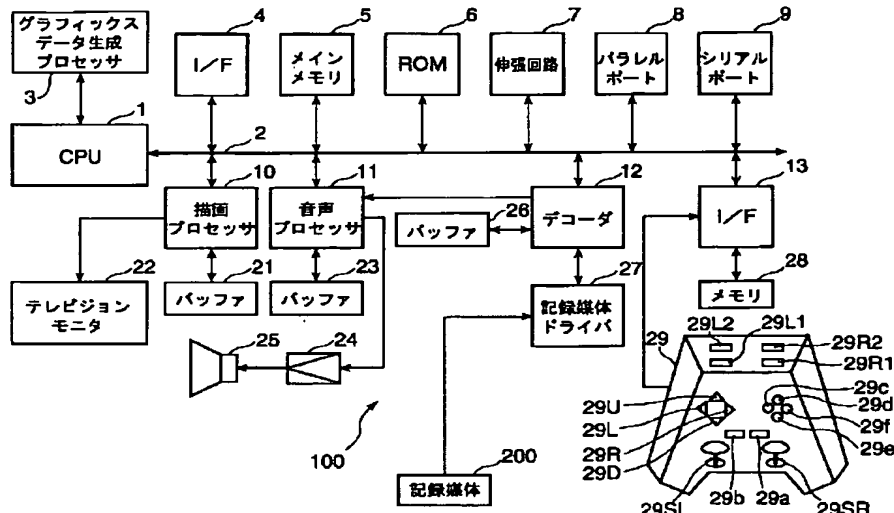
【図4】 図1に示すビデオゲームシステムのモニタに表示されるゲーム画面を示す図である。

【図5】 対戦ゲーム記事画像作成表示制御方法の手順を示すフローチャートである。

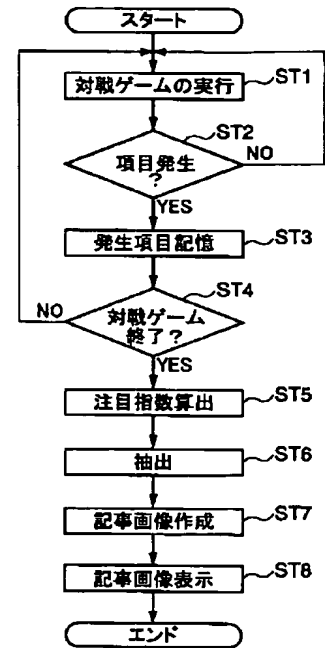
【符号の説明】

- 1 CPU
- 22 テレビジョンモニタ(モニタ)
- 29 コントローラ
- 51 個人データメモリ
- 52 発生項目データメモリ
- 53 注目指数データメモリ
- 54 サンプル記事データメモリ
- 100 ゲーム機本体
- 101 対戦ゲーム進行制御部
- 102 ゲーム状況発生判定部
- 103 注目指数算出部(注目指数付与手段)
- 104 抽出部(抽出手段)
- 105 記事画像作成部(記事画像作成手段)
- 106 記事画像表示部(記事画像表示手段)
- 200 記録媒体(注目指数記憶手段)

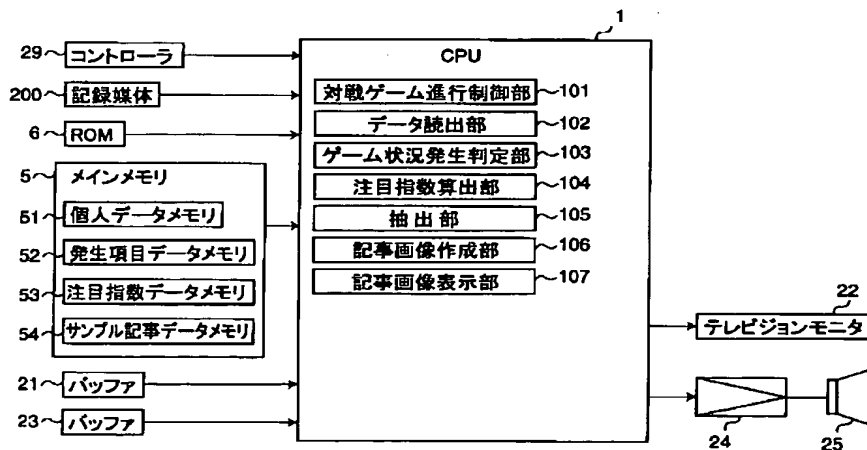
【図1】



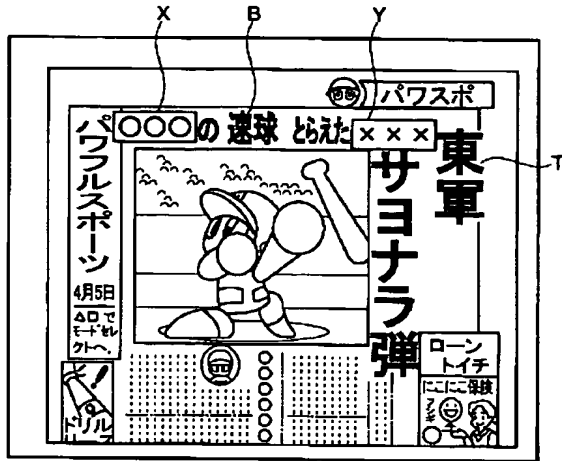
【図5】



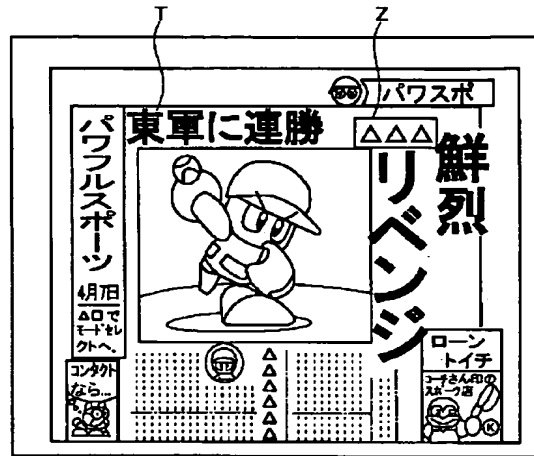
【図2】



【図3】



【図4】



フロントページの続き

(72)発明者 江口 哲朗
大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社
ケイシーイーオー内
(72)発明者 中村 伸次
大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社
ケイシーイーオー内
(72)発明者 大木 賢二
大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社
ケイシーイーオー内

(72)発明者 松田 智佐
大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社
ケイシーイーオー内
(72)発明者 前川 恵一
大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社
ケイシーイーオー内
Fターム(参考) 2C001 AA04 AA05 BB07 CB01 CB03
CB04 CC01 CC08
5B050 BA08 BA09 EA21 EA24 EA28
FA02

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Bibliography.

- (19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)
(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)
(11) [Publication No.] JP,2002-273048,A (P2002-273048A)
(43) [Date of Publication] September 24, Heisei 14 (2002. 9.24)
(54) [Title of the Invention] Waging-war video game equipment, the waging-war game report picture creation display-control method, and a waging-war game report picture creation display-control program.

(51) [The 7th edition of International Patent Classification]

A63F 13/10

13/00

G06T 17/40

[FI]

A63F 13/10

13/00

C

R

P

G06T 17/40

D

[Request for Examination] ****

[The number of claims] 8.

[Mode of Application] OL

[Number of Pages] 12.

(21) [Filing Number] Application for patent 2001-73055 (P2001-73055)

(22) [Filing Date] March 14, Heisei 13 (2001. 3.14)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 598138501.

[Name] KONAMI CO., LTD. computer entertainment Osaka.

[Address] 2-5-25, Umeda, Kita-ku, Osaka-shi.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Maeda ****.

[Address] 2-5-25, Umeda, Kita-ku, Osaka-shi Inside of KEISHI, Inc. Io.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Mizutani Haruhiko.

[Address] 2-5-25, Umeda, Kita-ku, Osaka-shi Inside of KEISHI, Inc. Io.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Eguchi Tetsuro.

[Address] 2-5-25, Umeda, Kita-ku, Osaka-shi Inside of KEISHI, Inc. Io.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Nakamura Shinji.

[Address] 2-5-25, Umeda, Kita-ku, Osaka-shi Inside of KEISHI, Inc. Io.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Big tree ** NI.

[Address] 2-5-25, Umeda, Kita-ku, Osaka-shi Inside of KEISHI, Inc. Io.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Matsuda ****.

[Address] 2-5-25, Umeda, Kita-ku, Osaka-shi Inside of KEISHI, Inc. Io.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Maekawa Blessing 1.

[Address] 2-5-25, Umeda, Kita-ku, Osaka-shi Inside of KEISHI, Inc. Io.

(74) [Attorney]

[Identification Number] 100067828.

[Patent Attorney]

[Name] Otari Etsuji (besides two persons)

[Theme code (reference)]

2C001.

Five B050.

[F term (reference)]

2C001 AA04 AA05 BB07 CB01 CB03 CB04 CC01 CC08.

5B050 bus-available08 bus-available09 EA21 EA24 EA28 FA02.

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2. **** shows the word which can not be translated.

3. In the drawings, any words are not translated.

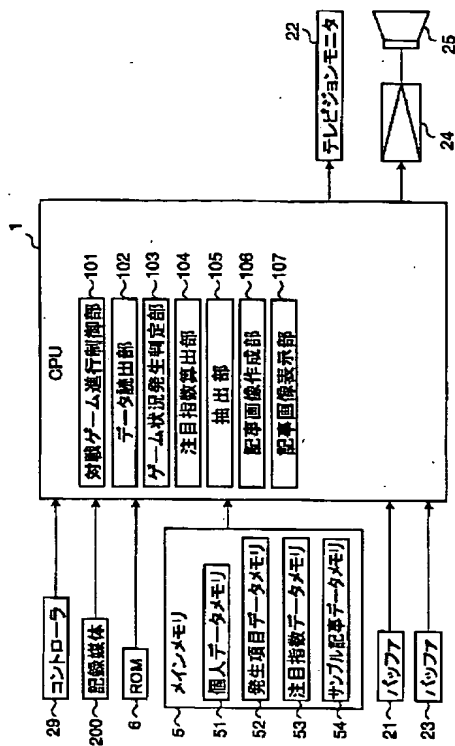
Summary.

(57) [Abstract]

[Technical problem] Game results, such as a waging-war game, are expressed as the picture which imitated the actual newspaper article.

[Means for Solution] The attention index calculation section 103 given possible [accumulation of the corresponding attention index to the character to which the data which are an attention index to each character and were set up for every kind of game situation are memorized beforehand, and it corresponds for every game situation generating], It has the report picture creation section 105 which creates the simulation newspaper article picture which reports a waging-war situation, and the report image display section 106 which displays the created newspaper article picture on a monitor 22 from the extraction section 104 which extracts the game situation and character to which the start of a waging-war game and the maximum attention index [in / a time / on the other hand / at least] of an end were set, and the extracted game situation and a character.

[Translation done.]



[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] A waging-war game is performed directing game situations various in between partner characters by making the action according to the directions from operating member perform to the self-character displayed on a monitor. It is the waging-war game report picture creation display-control program which makes the aforementioned monitor indicate the picture of the content relevant to a waging-war game by production. The data which are an attention index to each character and

were set up by corresponding for every kind of game situation are memorized beforehand. It gives possible [accumulation of the corresponding attention index to the character to which it corresponds for every aforementioned game situation generating]. The game situation and character to which the start of a waging-war game and the maximum attention index [in / a time / on the other hand / at least] of an end are given are extracted. The waging-war game report picture creation display-control program characterized by displaying the newspaper article picture which created the simulation newspaper article picture which reports a waging-war situation, and was created from the extracted game situation and the character on the aforementioned monitor.

[Claim 2] The waging-war game report picture creation display-control program according to claim 1 characterized by including the data set as the aforementioned data by corresponding for every kind of game situation which is an attention index for every waging war, and is further different from the kind of the aforementioned game situation.

[Claim 3] The waging-war game report picture creation display-control program according to claim 1 or 2 characterized by including the data which were made to perform the aforementioned waging-war game between the self-team which consists of two or more characters containing a self-character, and the partner team which consists of two or more partner characters, are an attention index to a team and were set as the aforementioned data by corresponding for every kind of game situation.

[Claim 4] The waging-war game report picture creation display-control program according to claim 1 to 3 characterized by appending the picture of the character which memorizes the picture of each character and was memorized to a part of aforementioned newspaper article picture.

[Claim 5] The waging-war game report picture creation display-control program according to claim 1 to 4 characterized by memorizing the sample manuscript relevant to a waging-war game at least one or more to each game situation, electing one of the sample manuscripts which correspond from the game situation and character which were extracted, and applying the name of this character all over the display part of the specification name of this sample manuscript.

[Claim 6] A waging-war game is performed directing game situations various in between partner characters by making the action according to the directions from operating member perform to the self-character displayed on a monitor. It is the waging-war game report picture creation display-control method of making the aforementioned monitor indicating the picture of the content relevant to a waging-war game by production. The data which are an attention index to each character and were set up for every kind of game situation are memorized beforehand. It gives possible [accumulation of the corresponding attention index to the character to which it corresponds for every aforementioned game situation generating]. The game situation and character to which the start of a waging-war game and the

maximum attention index [in / a time / on the other hand / at least] of an end are given are extracted. The waging-war game report picture creation display-control method characterized by displaying the newspaper article picture which created the simulation newspaper article picture which reports a waging-war situation, and was created from the extracted game situation and the character on the aforementioned monitor.

[Claim 7] Waging-war video game equipment which performs a waging-war game, directing game situations various in between partner characters by making the action according to the directions from operating member perform to the self-character which is characterized by providing the following, and which is displayed on a monitor, and displays the picture of the content relevant to a waging-war game on the aforementioned monitor. An attention index storage means to memorize the data which are an attention index to each character and were set up for every kind of game situation. An attention index grant means to give possible [accumulation of the corresponding attention index to the character to which it corresponds for every aforementioned game situation generating]. An extraction means to extract the game situation and character to which the start of a waging-war game and the maximum attention index [in / a time / , on the other hand / at least] of an end were set. A report image display means to display a report picture creation means to create the simulation newspaper article picture which reports a waging-war situation, and the created aforementioned newspaper article picture on the aforementioned monitor from the extracted game situation and a character.

[Claim 8] By making a request act in a self-character according to the directions from the operating member to the self-character displayed on a display means A waging-war game is performed directing game situations various in between a self-character and partner characters. It is the waging-war game report picture creation display-control program to which a picture including the content relevant to this waging-war game is displayed on the aforementioned display means. The attention index which is data set up by corresponding for every aforementioned game situation while relating to each character is memorized beforehand. Change possible [accumulation of the attention index corresponding to the character relevant to this game situation the whole game situation generated with advance of the aforementioned waging-war game], and it memorizes. The game situation and character to which the predetermined attention index is given when [arbitrary] advance of a waging-war game is met are extracted. The waging-war game report picture creation display-control program characterized by displaying on the aforementioned display means the picture which created the picture including the content relevant to a game situation, and was created from the data relevant to the game situation and character which were extracted.

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to the waging-war video game equipment, the waging-war game report picture creation display-control method, and waging-war game report picture creation display-control program which make false experience (role playing) about waging war perform in the self-character on a game screen instead of a game person.

[0002]

[Description of the Prior Art] Conventionally, as a role playing game which makes false experience perform in the hero character on a game screen instead of a game person, a hero character plays a match against a partner character (game), and the waging-war game which competes for victory or defeat is known.

[0003] In the sport game which imitated baseball and soccer especially, in case a waging-war result is displayed, there are some which are displayed by imitating a newspaper article. In this case, a waging-war result is displayed by applying to the text picture which imitated the header of the newspaper currently beforehand prepared in the name of the team which defeated waging war, the record in waging war of a character, etc. For example, they are "OO team victory", "OO player home run", etc.

[0004]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, the conditions of employment as the above-mentioned newspaper header were very simple like the team name which won, and the character name which hit the home run, therefore were lacking also in the variability of a header, and were what there is a fixed limitation in respect of a real feeling or *****, and lacks in interest nature.

[0005] It aims at providing the waging-war video-game equipment, the waging-war game report picture creation display-control method, and the waging-war game report picture creation display-control program which enable the game production which is having been made in order that this invention's might solve the above-mentioned problem, and giving a sex to the conditions of report adoption 10,000

times so to speak, for example, is rich in interest nature by bringing a waging-war result close to the picture which is rich in change which imitated the more nearly actual newspaper article.

[0006]

[Means for Solving the Problem] Invention according to claim 1, performs a waging-war game, directing game situations various in between partner characters by making the action according to the directions from operating member perform to the self-character displayed on a monitor. It is the waging-war game report picture creation display-control program which makes the aforementioned monitor indicate the picture of the content relevant to a waging-war game by production. The data which are an attention index to each character and were set up by corresponding for every kind of game situation are memorized beforehand. It gives possible

[accumulation of the corresponding attention index to the character to which it corresponds for every aforementioned game situation generating]. The game situation and character to which the start of a waging-war game and the maximum attention index [in / a time / on the other hand / at least] of an end are given are extracted. It is characterized by displaying the newspaper article picture which created the simulation newspaper article picture which reports a waging-war situation, and was created from the extracted game situation and the character on the aforementioned monitor.

[0007] Invention according to claim 6 performs a waging-war game, directing game situations various in between partner characters by making the action according to the directions from operating member perform to the self-character displayed on a monitor. It is the waging-war game report picture creation display-control method of making the aforementioned monitor indicating the picture of the content relevant to a waging-war game by production. The data which are an attention index to each character and were set up for every kind of game situation are memorized beforehand. It gives possible [accumulation of the corresponding attention index to the character to which it corresponds for every aforementioned game situation generating]. The game situation and character to which the start of a waging-war game and the maximum attention index [in / a time / on the other hand / at least] of an end are given are extracted. It is characterized by displaying the newspaper article picture which created the simulation newspaper article picture which reports a waging-war situation, and was created from the extracted game situation and the character on the aforementioned monitor.

[0008] Invention according to claim 7 performs a waging-war game, directing game situations various in between partner characters by making the action according to the directions from operating member perform to the self-character displayed on a monitor. An attention index storage means to memorize the data which are waging-war video game equipment which displays the picture of the content relevant to a waging-war game on the aforementioned monitor, are an attention index to each character, and were set up for every kind of game situation, An attention index grant

means to give possible [accumulation of the corresponding attention index to the character to which it corresponds for every aforementioned game situation generating], An extraction means to extract the game situation and character to which the start of a waging-war game and the maximum attention index [in / a time / on the other hand / at least] of an end were set, It is characterized by having a report picture creation means to create the simulation newspaper article picture which reports a waging-war situation, and a report image display means to display the created aforementioned newspaper article picture on the aforementioned monitor from the extracted game situation and the character.

[0009] According to these composition, a waging-war game is performed, directing game situations various in between partner characters by making the action according to the directions from operating member perform to the self-character displayed on a monitor. And a production indication of the picture of the content relevant to a waging-war game is given at the aforementioned monitor. that is, the corresponding attention index to the character to which it comes beforehand to memorize the data which are an attention index peculiar to a character and were set up for every kind of game situation, and corresponds for every generating of the aforementioned game situation in a waging-war game will accumulate, and will be given (at the time of the same game situation the same character -- it is --) That is, if the kind this generated to the corresponding character when generating of the aforementioned game situation was checked in the waging-war game is memorized, and the attention index corresponding to this game situation accumulates, and it is given at the time of a waging-war game end or generating of the aforementioned game situation is checked in a waging-war game, to the corresponding character, it will accumulate and the attention index corresponding to this game situation will be given each time. And the game situation and character to which the start of a waging-war game and the maximum attention index [in / a time / on the other hand / at least] of an end are given are extracted, the simulation newspaper article picture which reports a waging-war situation is created from the extracted game situation and a character, and the newspaper article picture is displayed on the aforementioned monitor. Moreover, when also taking into consideration the attention index about the degree of association between characters (degree), the game production which is further rich in interest is attained.

[0010] Invention according to claim 2 is an attention index for every waging war at the aforementioned data, and the kind of the aforementioned game situation is a waging-war game report picture creation display-control program according to claim 1 characterized by including the data set up by corresponding for every kind of further different game situation. Since a character establishes further a game situation including the content which contributed to the waging-war result and it was made to accumulate it in the corresponding character according to this composition, the game production of the index to the content of attention which is actualized more and is rich in interest is attained.

[0011] It is the waging-war game report picture creation display-control program according to claim 1 or 2 characterized by including the data which invention according to claim 3 made perform the aforementioned waging-war game between the self-team which consists of two or more characters containing a self-character, and the partner team which consists of two or more partner characters, and are an attention index to a team and were set as the aforementioned data by corresponding for every kind of game situation. Since according to this composition the character which may be carried by the report since it is based on team composition serves as plurality and the degree of association between teams (degree) is moreover also contained, the contents of report printing become extensive and the game production which is rich in interest is attained.

[0012] Invention according to claim 4 is a waging-war game report picture creation display-control program according to claim 1 to 3 characterized by appending the picture of the character which memorizes the picture of each character and was memorized to a part of aforementioned newspaper article picture. According to this composition, since the picture of a character is also carried by the report, the game production which is more rich in interest is attained.

[0013] Invention according to claim 5 is a waging-war game report picture creation display-control program according to claim 1 to 4 characterized by memorizing the sample manuscript relevant to a waging-war game at least one or more to each game situation, electing one of the sample manuscripts which correspond from the game situation and character which were extracted, and applying the name of this character all over the display part of the specification name of this sample manuscript. According to this composition, since the sample manuscript is prepared also to the same game situation for two or more minutes, the production of a report picture will be rich in on-the-spot photo monostromatic variability.

[0014] Invention according to claim 8 by making a request act in a self-character according to the directions from the operating member to the self-character displayed on a display means A waging-war game is performed directing game situations various in between a self-character and partner characters. It is the waging-war game report picture creation display-control program to which a picture including the contents relevant to this waging-war game is displayed on the aforementioned display means. The attention index which is data set up by corresponding for every aforementioned game situation while relating to each character is memorized beforehand. Change possible [accumulation of the attention index corresponding to the character relevant to this game situation the whole game situation generated with advance of the aforementioned waging-war game], and it memorizes. The game situation and character to which the predetermined attention index is given when [arbitrary] advance of a waging-war game is met are extracted. It is the waging-war game report picture creation display-control program characterized by displaying on the aforementioned display means the picture which created the picture including the contents relevant to a game situation, and was

created from the data relevant to the game situation and character which were extracted.

[0015] According to this composition, a waging-war game report picture creation display-control program performs a waging-war game, directing game situations various in between a self-character and partner characters by making a request act in a self-character according to the directions from the operating member to the self-character displayed on a display means, and a picture including the contents relevant to this waging-war game is displayed on the aforementioned display means. Moreover, a waging-war game report picture creation display-control program The attention index which is data set up by corresponding for every aforementioned game situation while relating to each character is memorized beforehand. Change possible [accumulation of the attention index corresponding to the character relevant to this game situation the whole game situation generated with advance of the aforementioned waging-war game], and it memorizes. The game situation and character to which the predetermined attention index is given when [arbitrary] advance of a waging-war game is met are extracted. The picture which created the picture including the contents relevant to a game situation, and was created from the data relevant to the game situation and character which were extracted is displayed on the aforementioned display means.

[0016] The game person of the game equipment with which the waging-war game report image display control program of this invention was applied operates operating member, such as a controller of game equipment, gives the indication signal corresponding to the directions to the self-character displayed on display meanses, such as a monitor with which game equipment was equipped, to a self-character, and makes a request act in a self-character. A game person operates a self-character, and makes it act through operating member, and a waging-war game including the various game situations performed between a self-character and a partner character is performed. The various game situations performed serve as a content directed based on the predetermined conditions set up beforehand, and a picture including the content relevant to the game situation of a waging-war game is displayed on a display means.

[0017] A display for the display means of a picture including the content relevant to such a game situation is realized by the waging-war game report image display control program concerning this invention. That is, the attention index which is data set up by corresponding for every aforementioned game situation while relating to each character which constitutes a waging-war game is beforehand memorized by the record medium applied to the storage means or the game equipment with which game equipment was equipped, and it changes possible [accumulation of the attention index corresponding to the character relevant to the game situation the whole game situation generated with advance of the aforementioned waging-war game], and memorizes. That is, an attention index is given in consideration of a game situation and the relation between characters to the game situation. And the

picture which extracted the game situation that the predetermined attention index is given immediately after the end of the arbitrary times of meeting advance of a waging-war game, for example, a waging-war game, and the character, created the picture including the content relevant to a game situation, and was created from the data relevant to the game situation and character which were extracted is displayed on the aforementioned display means. As a predetermined attention index, it is the case where an attention index is the biggest value, for example etc.

[0018]

[Embodiments of the Invention] Drawing 1 is the block diagram showing the electric composition of the video game system (video game equipment) by which the game result display-control method concerning 1 operation gestalt of this invention is applied. This game system is equipped with the main part 100 of a game machine, and the record medium 200 with which program data etc. were recorded. The main part 100 of a game machine is equipped with the bus line 2 which consists of the address bus connected to CPU (Central Processing Unit)1 and CPU1, a data bus, and a control bus, and the graphics data generation processor 3.

[0019] The main memory 5 and ROM (Read Only Memory)6 which consist of an interface circuitry 4, RAM (Random Access Memory), etc., the extension circuit 7, a parallel port 8, a serial port 9, the drawing processor 10, the voice processor 11, the decoder 12, and the interface circuitry 13 are connected to the bus line 2.

[0020] While a buffer 21 is connected to the drawing processor 10, a television monitor (henceforth a "monitor") 22 is connected to it, and while a buffer 23 is connected, the loudspeaker 25 is connected to the voice processor 11 through the amplifying circuit 24. Moreover, while a buffer 26 is connected to a decoder 12, the record-medium driver 27 is connected to it, and the controller 29 is connected to the interface circuitry 13 while memory 28 is connected.

[0021] As for this game system, the gestalten differ according to a use. For example, when this game system is constituted as home use, a monitor 22 and a loudspeaker 25 serve as another object in the main part 100 of a game machine. On the other hand, when this game system is constituted as business use, all the components shown in drawing 1 are contained by one housing used as one apparatus.

[0022] Moreover, when this game system is constituted considering the personal computer or the workstation as a nucleus, it sets. A monitor 22 corresponds to the display for computers. the drawing processor 10, the voice processor 11, and the extension circuit 7 It corresponds to the hardware on the add-in board carried in some program data currently recorded on the record medium 200, respectively, or the expansion slot of a computer. An interface circuitry 4, a parallel port 8, a serial port 9, and an interface circuitry 13 correspond to the hardware on the add-in board carried in the expansion slot of a computer. Moreover, buffers 21, 23, and 26 correspond to each area of main memory 5 or an expanded memory (illustration abbreviation), respectively. In addition, the case where this game system is constituted as home use is made into an example, and this operation form explains.

[0023] Next, each component shown in drawing 1 is explained. The graphics data generation processor 3 will play a role of a co-processor, if CPU1 says. That is, this graphics data generation processor 3 performs coordinate transformation and light source calculation, for example, the matrix of fixed-point form and the operation of a vector, by parallel processing. As main processings which this graphics data generation processor 3 performs, it is based on the coordinate data, movement magnitude data, and rotation data of each peak in two-dimensional [of the image data supplied from CPU1], or 3-dimensional space, the address on the display area of a processing-object picture is searched for, and there are processing which returns the address data concerned to CPU1 again, processing which calculates the brightness of a picture according to the distance from the light source set up virtually.

[0024] Interface circuitries 4 are objects for an interface, such as pointing devices, such as a peripheral device, for example, a mouse, and a trackball. The program data as an operating system of a game system are memorized by ROM6. If it says with a personal computer, it is equivalent to BIOS (Basic Input Output System).

[0025] the intra to which the extension circuit 7 was based on MPEG (Moving Picture Engineering Group) to an employable animation if needed [JPEG (Joint Picture Engineering Group) or if needed] over a still picture -- extension processing is performed to the compression picture compressed by coding extension processing -- decoding (decoding of the data encoded by VLC: Variable Length Code), reverse quantization processing, IDCT (Inverse Discrete Cosine Transform) processing, and intra -- it is restoration processing of a picture etc.

[0026] The drawing processor 10 performs drawing processing to a buffer 21, based on the drawing instruction which CPU1 publishes to every predetermined time T (one frame, for example, 60 T=1 / seconds).

[0027] A buffer 21 consists of RAM and consists of display area (frame buffer) and non-display area. Display area consists of expansion area of the data displayed on the screen of a monitor 22. Non-display area consists of storage areas which show the data which define a skeleton, the model data which define a polygon, the animation data which make movement perform to a model, and the content of each animation, such as others, texture data, color palette data, etc., in this operation gestalt. [data / pattern]

[0028] Here, texture data are two-dimensional image data. Color palette data are data for specifying colors, such as texture data. these data -- from a record medium 200 -- at once -- or it agrees in the advance situation of a game, divides into multiple times, and is beforehand recorded on the non-display area of a buffer 21 by CPU1

[0029] There is a drawing instruction for drawing the drawing instruction for drawing a three-dimensional picture, using a polygon as a drawing instruction and the usual two-dimensional picture. Here, a polygon is a polygonal two-dimensional virtual figure, and a triangle is used in this operation form.

[0030] The drawing instruction for drawing a three-dimensional picture using a polygon consists of brightness data in which the brightness of the polygon peak address data on the display area of a buffer 21, the texture dress data in which the storage location on the buffer 21 of the texture data stuck on a polygon is shown, the color palette address data in which the storage location on the buffer 21 of the color palette data in which the color of texture data is shown is shown, and a texture is shown.

[0031] Among these data, the polygon peak address data on display area are replaced by the polygon peak coordinate data on two-dimensional, when the graphics data generation processor 3 transforms the polygon peak coordinate data on the 3-dimensional space from CPU1 based on the movement magnitude data and rotation data of the screen itself. Moreover, as for brightness data, the graphics data generation processor 3 is determined based on the distance between the light sources with which the polygon peak coordinate data after the above-mentioned coordinate transformation from CPU1 has been virtually arranged from the shown position.

[0032] The above-mentioned polygon peak address data show the address on the display area of a buffer 21, and the drawing processor 10 performs processing which writes in the texture data corresponding to the range of the display area of the buffer 21 shown by three polygon peak address data.

[0033] One body consists of many polygons. CPU1 relates the coordinate data on the 3-dimensional space of each polygon with the vector data of a corresponding skeleton, and is memorized to a buffer 21. And the following processings are performed, if it puts in another way when moving a character on the screen by operation of a controller 29 when expressing the movement of the character itself, or when changing the view position which is looking at the character.

[0034] That is, CPU1 gives the movement magnitude data and rotation data of each polygon which were called for from the 3-dimensional coordinate data of the peak of each polygon currently held in the non-display area of a buffer 21, and the coordinate of a skeleton and the data of the rotation to the graphics data generation processor 3.

[0035] The graphics data generation processor 3 asks for the 3-dimensional coordinate data after movement of each polygon, and rotation one by one based on the 3-dimensional coordinate data of the peak of each polygon, and the movement magnitude data and rotation data of each polygon.

[0036] Thus, the coordinate data of level and a perpendicular direction is supplied to the drawing processor 10 among the 3-dimensional coordinate data of each called-for polygon as the address data on the display area of a buffer 21, i.e., polygon peak address data.

[0037] The drawing processor 10 writes in the texture data which the texture dress data currently beforehand assigned on the display area of the triangle of the buffer 21 shown with three polygon vertex address data show. On the screen of a monitor

22, the body with which texture data were stuck on many polygons is displayed by this.

[0038] The drawing instruction for drawing the usual two-dimensional picture consists of brightness data in which the brightness of peak address data, texture dress data, the color palette address data in which the storage location on the buffer 21 of the color palette data in which the color of texture data is shown is shown, and a texture is shown. Peak address data are coordinate data which the graphics data generation processor 3 transforms the peak coordinate data on the two-dimensional flat surface from CPU1 based on the movement magnitude data and rotation data from CPU1, and is obtained among these data.

[0039] The voice processor 11 indicates the ADPCM (Adaptive Differential Pulse Code Modulation) data read from the record medium 200 to a buffer 23, and makes a sound source the ADPCM data memorized by this buffer 23. And the voice processor 11 reads ADPCM data based on a clock signal with a frequency of 44.1kHz.

[0040] And the voice processor 11 processes conversion of a pitch, addition of a noise, setup of an envelope, setup of level, addition of RIBABU, etc. to the ADPCM data read from the buffer 23.

[0041] In the case of PCM data, such as CD-DA (Compact Disk Digital Audio), the voice data read from a record medium 200 is changed into ADPCM data by the voice processor 11.

[0042] Moreover, processing by the program data to PCM data is directly performed on main memory 5. Various processings mentioned above after the voice processor 11 was supplied and being changed into ADPCM data are performed, and the PCM data processed on main memory 5 are outputted from a loudspeaker 25 as voice after that.

[0043] The record-medium drivers 27 are a CD-ROM drive, a hard disk drive, an optical disk drive, a flexible disk drive, a silicon disk drive, a cassette medium reader, etc.

[0044] Record media 200 are CD-ROM, a hard disk, an optical disk, a flexible disk, semiconductor memory, etc.

[0045] From a record medium 200, the record-medium driver 27 reads a picture, voice, and program data, and supplies the read data to a decoder 12. A decoder 12 supplies the data which performed error correction processing by ECC (Error Correction Code), and performed error correction processing to main memory 5 or the voice processor 11 to the reproduction data from the record-medium driver 27.

[0046] Memory 28 consists of electrode-holder and card type memory. Card type memory is for holding game various parameters like holding the state in the discontinuation time at the time of being interrupted in the middle of a game.

[0047] A controller 29 is an operational operation means from the outside. The 1st left button 29L1, the 2nd left button 29L2, the 1st right button 29R1, the 2nd right button 29R2, above key 29U, Down key 29D, leftward key 29L, rightward key 29R,

start button 29a, It has select button 29b, 1st button 29c, 2nd button 29d, 3rd button 29e, 4th button 29f, left stick 29SL, and right stick 29SR, and the manipulate signal according to operation of a game person is sent out to CPU1.

[0048] Above key 29U, down key 29D, leftward key 29L, and rightward key 29R give the command to which a game person moves a character and cursor vertically and horizontally on the screen of a monitor 22 as opposed to CPU1.

[0049] Start button 29a is for a game person directing the start of the game program data loaded from a record medium 200 to CPU1. Select button 29b is for a game person directing the various selections about the game program data loaded to main memory 5 from a record medium 200 to CPU1.

[0050] Among controllers 29, if each button and each key except left stick 29SL and right stick 29SR are pressed from a center valve position by the press force from the outside, they will be turned on [them], and if the press force is canceled, they will consist of an on-off switch which returns to the above-mentioned center valve position, and is turned off [on-off switch].

[0051] Left stick 29SL and right stick 29SR are the stick type controllers of the same composition mostly with the so-called joy stick. That is, it continues in the direction of 360 degree which has the upright stick and contains front and rear, right and left by using the predetermined position of this stick as the supporting point, and has composition which can be concentrated. And according to the devotion direction and devotion angle of a stick, the value of the x-coordinate of the longitudinal direction which makes an upright position a zero, and the y-coordinate of a cross direction is sent out to CPU1 as a manipulate signal through an interface circuitry 13.

[0052] In addition, it changes with the 1st left button 29L1, the 2nd left button 29L2, and game program data to which the function of the 2nd right button 29R2 is loaded from a record medium 200 by reaching 1st right button 29R1.

[0053] Next, outline operation of this game system is explained. An electric power switch (illustration abbreviation) is turned ON, and a power supply is supplied to a game system. If the record-medium driver 27 is loaded with the record medium 200 at this time, CPU1 directs read-out of the program data from a record medium 200 to the record-medium driver 27 based on the operating system memorized by ROM6. Thereby, the record-medium driver 27 reads a picture, voice, and program data from a record medium 200. The picture, voice, and program data which were read are supplied to a decoder 12, and error correction processing is performed here.

[0054] The image data to which error correction processing was performed in the decoder 12 is supplied to the extension circuit 7 through a bus line 2, after extension processing mentioned above is performed here, is supplied to the drawing processor 10 and written in the non-display area of a buffer 21 by this drawing processor 10.

[0055] Moreover, the voice data to which error correction processing was performed in the decoder 12 is written in main memory 5, or is supplied to the voice processor

11 and written in a buffer 23.

[0056] Moreover, the program data with which error correction processing was performed in the decoder 12 are written in main memory 5. Henceforth, CPU1 advances a game based on the game program data memorized by main memory 5 and the contents which a game person directs through a controller 29. That is, CPU1 performs control of an image processing, control of speech processing, and control of internal processing suitably based on the contents of directions directed by the game person through a controller 29.

[0057] Issue of the drawing instruction which contains address data and the brightness data on calculation of the coordinate of each skeleton or calculation of the peak coordinate data of a polygon, supply to the obtained graphics data generation processor 3 of 3-dimensional coordinate data or view position data, and the display area of the buffer 21 for which the graphics data generation processor 3 asked as control of an image processing from the pattern data applicable to the animation directed in a character in this operation gestalt, for example etc. is performed. As control of speech processing, the issue of a voice output command to the voice processor 11, level, RIBABU, etc. are specified. As control of internal processing, the operation according to operation of a controller 29 etc. is performed.

[0058] The image data to which error correction processing was performed in the decoder 12 is supplied to the extension circuit 7 through a bus line 2, after extension processing mentioned above is performed here, is supplied to the drawing processor 10 and written in the non-display area of a buffer 21 by this drawing processor 10.

[0059] Moreover, the voice data to which error correction processing was performed in the decoder 12 is written in main memory 5, or is supplied to the voice processor 11 and written in a buffer 23.

[0060] Moreover, the program data with which error correction processing was performed in the decoder 12 are written in main memory 5. Henceforth, CPU1 advances a game based on the game program data memorized by main memory 5 and the contents which a game person directs through a controller 29. That is, CPU1 performs control of an image processing, control of speech processing, and control of internal processing suitably based on the contents of directions directed by the game person through a controller 29.

[0061] Drawing 2 is the block diagram showing the functional realization means which CPU1 centering on operation of the video game system shown in drawing 1 has with the main memory 5, the buffers 21 and 23, the television monitor 22, the loudspeaker 25, the controller 29, and record medium 200 of the circumference of it. Here, illustration of the expedient top of explanation, an interface circuitry, a bus, etc. is omitted.

[0062] In addition, the case where a baseball game is performed in a video game system is explained, and it enables it to perform the waging-war game which constitutes a self-team from two or more characters which imitated the player,

respectively, and plays a game with a partner team (it consists of two or more partner characters) with this operation form. Moreover, with this operation form, a waging-war game is performed and there is a function which imitates an actual newspaper article and carries out image display of this waging-war game result. Based on every character and the information about the relevance between characters (degree of association), or the relevance between teams, an attention index is set up corresponding to each game situation, and it gets down (prepared). It is given to the corresponding character and team in response to generating of a game situation each time, and the picture which imitated the newspaper article is formed and displayed by extracting the highest information on an attention index at the time of a game end.

[0063] CPU1 is equipped with the waging-war game advance control section 101, the game situation generating judging section 102, the attention index calculation section 103, the extraction section 104, the report picture creation section 105, and the report image display section 106. Main memory 5 is equipped with the individual data memory 51, the generating item data memory 52, the attention index data memory 53, and the sample report data memory 54.

[0064] The individual data memory 51 is what memorizes the personal data matched for every character. A player name, back number, affiliation team, main position, and sub position, The information about each character, such as information about capacity, such as information about attributes, such as a defense plate, the last enrollment team, and pro total years, and fielder special capacity, the number of home runs, an RBI, the batting average, power, ****, running ability, defense force, and a tune of every day on game time, is memorized.

[0065] A defense position is expressed, a main position shows the defense position of a character concretely, and the above-mentioned main position, a sub position, and a defense plate have a pitcher, a catcher, a first baseman, a second baseman, a third baseman, a shortstop, a left outfielder, a pin center, large outfielder, and outfielder Wright. As well as main position information, a sub position shows the defense position of a character concretely, and expresses the defense position which can be protected besides a main position. A defense plate shows the defense position of a character abstractly, and is eight kinds of inside and outside (a catcher or outfield) (Uchino or outfield) and ***** (a catcher, Uchino, or outfield) the inside of a pitcher, a catcher, Uchino, the outfield, and ** (a catcher or Uchino), and ** outside.

[0066] Moreover, in the case of a pitcher character, the earned run average, speed of a pitched ball, a pitcher attribute, control, stamina, the variation of a breaking pitch, the sphere specific name of a special breaking pitch, pitcher special capacity, etc. are included in the information about a character.

[0067] Furthermore, the blow record for every game, the pitcher record for every game, blow record of a season total, and pitcher record of a season total are matched with each character, and the individual data memory 51 memorizes as

information about each character.

[0068] The blow record for every game has memorized as data the kind of the number of at-bats, the number of hits, the number of two-base hits, the number of three-base hits, the number of home runs, an RBI, a score, a walk, the number of strikeouts, stolen bases, the number of blunders, the home run highest flight distance, the inning that carried out the fine play, blow results this month, the latest predetermined number of at-bats, for example, past 8 at-bat, condition, an injury day, and injury etc., respectively.

[0069] The pitcher record for every game has memorized the number of times of pitching, a strikeout, the number of victories, the number of defeat, the number of save, the number of successful pitching, a walk, a hit by pitch, points lost, the number of pitching, a hit allowed by a pitcher, condition, etc. as data, respectively.

[0070] Blow record of a season total has memorized the days of the number of at-bats, the number of hits, an RBI, a score, the number of strikeouts, a defense opportunity, the number of home runs, stolen bases, the number of blunders, a hitting streak, continuation getting to the first base, an injury day, a participation game, the special statuses (a slump, leg injury, etc.), and the special status etc. as data, respectively.

[0071] Pitcher record of a season total has memorized the number of times of pitching, the number of strikeouts, points lost, the number of victories, the number of defeat, the number of save, the number of successful pitching, a walk, a hit by pitch, the number of participation, the continuation number of games saved in relief, the recovery condition, etc. as data, respectively.

[0072] In the record medium 200, corresponding to each item of the information which affects every player's (character) attention index, the information which affects the attention index about between characters, the information which affects the attention index for every team, and the information which affects the attention index for every game, an attention index (mark) is set up and it memorizes.

[0073] As information which affects the attention index for every player the degree of popular of the special capacity relevant to a game, and the second half of a season -- each title (the batting average --) An RBI, a home run, steal home, the number of victories, the number of strikeouts, the earned run average, save, the percentage of victories, Or [the number in connection with each title is / whether it has gone up to the rookie-of-the-year capture candidate, or / a good number of an as (for example, ten home runs)] or [that the number of strikeouts is / waging-war partner teams, such as 50 etc. pieces, / old haunts] -- fielder results (the number of hits --) The item according to the game situation also including the contents relevant to games, such as the number of home runs, the number of RBIs, stolen bases, the number of strikeouts, a fine play, ***, walk or HBP, and pitcher results (a victory, defeat, save, a strikeout, the number of walks or HBPs, the number of hits allowed by a pitcher, the number of home runs-ed, points lost, earned run), is prepared.

[0074] There is whether confrontation is performed synchronously as information which affects the attention index about between characters.

[0075] There is whether successive victories and consecutive defeats have started whether it is the game in which the championship has started, magic reduction has started as information which affects the attention index for every team, or a primacy team is involved.

[0076] There is whether the blow result was dramatic in whether it was as a result of [which opted for the game] the blow as information which affects the attention index for every game.

[0077] The waging-war game advance control section 101 controls advance of a waging-war game by directing operation according to operation by a game person's controller 29 in a character, since this waging-war game imitates a baseball game, operation of an attack and defense is performed repeatedly and a game advances.

[0078] The game situation generating judging section 102 judges whether the game situation associated as an item which affects every every player, between characters, team, and the attention index for every game occurred, and whenever the item which affects an attention index into a game occurs further, it memorizes it one by one to the generating item data memory 52.

[0079] The attention index calculation section 103 reads the content memorized by the generating item data memory 52, and gives a corresponding attention index to the corresponding player (or corresponding team). When the same item occurs on the same player and the same team, the last score accumulates and it is given to it. Moreover, the attention index which corresponds if the item which affects the attention index for every content of a game occurs is given to the corresponding player, and, thereby, the attention index for every player and the attention index for every game are added together by this player. This attention index calculation section 103 also combines grant processing of the attention index for every team, and is performed. The attention index data memory 53 memorizes the attention index computed in the attention index calculation section 103 in table form, and the player or the team, and the item that affects an attention index are matched, respectively.

[0080] The extraction section 104 extracts the information on the character (or team) and the game situation of having the highest index among the attention indices computed by the attention index calculation section 103 at the time of a waging-war game end.

[0081] The report picture creation section 105 creates a newspaper article picture by compounding with the picture which imitated the actual newspaper while reading the character corresponding to the character (or team) and game situation which were extracted by the extraction section 104 from a sample manuscript. The sample report data memory 54 has memorized the sample manuscript corresponding to each of an item which affects an attention index, and a newspaper article picture is created with a character or a team name etc. which the sample manuscript

corresponding to the item extracted in the extraction section 104 is read by the report picture creation section 105, and corresponds to the extracted item.

[0082] The report image display section 106 displays the newspaper article picture created by the report picture creation section 105 on a television monitor 22, and displays a screen as shown in drawing 3 or drawing 4 .

[0083] Next, the game screen where a waging-war result is displayed is briefly explained with reference to the game screen shown in drawing 3 and drawing 4 . In addition, this game screen is an example for explaining the display of a waging-war result, and it is also possible to constitute the display of a waging-war result from an another game screen.

[0084] The game screen shown in drawing 3 is created based on the item memorized as information which affects the attention index for every contents of a game "whether the blow result was dramatic." Specifically, in the waging-war game, the character Y "xxx" of the team T "****" catches **** B (which **** was struck or it has memorized as data) the "fastball" of the character X "OOO", a game-ending homer is hit, and the game result at the time of winning a game is displayed.

[0085] The game screen shown in drawing 4 was created based on the item memorized as information which affects the attention index for every team "whether successive victories and consecutive defeats have started", the name of the team T "****" was applied to OO of the picture of "defeating OO successively", and the newspaper article picture was created. Since the pitcher character Z "*****" was furthermore defeated in the last waging war, the name of the character Z "*****" was applied to OO of the picture of "glaringly vivid OO revenge", and the newspaper article picture was created.

[0086] Drawing 5 is a flow chart which shows the procedure of the waging-war game report picture creation display-control method. First, a waging-war game is performed by the waging-war game advance control section 101 (ST1). If judged with the item which affects an attention index having occurred by the game situation generating judging section 102 (it is YES at ST2), the item data will be related with a character, a team, etc., and will be memorized by the generating item data memory 52 (ST3). After execution of a waging-war game is completed (it is YES at ST4), calculation of an attention index is performed by the attention index calculation section 103 for every item of a team for every item of each character again, and a calculation result is memorized by the attention index data memory 53 (ST5). Subsequently, size comparison of attention index data is performed among the contents of storage of the attention index data memory 53, and the information that an index is the highest is extracted (ST6). A corresponding report sample is chosen from the extracted information, a character or a team, and the content of the corresponding item are incorporated in this, a newspaper article picture is created (ST7), and it is displayed on a monitor 22 by the report image display section 106 (ST8).

[0087] This item is memorized whenever the item which affects the attention index

for every player memorized by the record medium 200 with this operation form in the case of calculation of an attention index occurs. Although an attention index is computed by reading the contents of storage after a waging-war game end, whenever the item which affects it not only this but into a waging-war game at the attention index for every player occurs, the mode which computes an attention index is sufficient as this invention. In this case, if the attention index calculation section 103 is judged as the item which affects the attention index for every player memorized by the record medium 200 (read to the buffer 21 by the inside of a game) having occurred in the game situation generating judging section 102, it will give a corresponding attention index to the corresponding player (or corresponding team). Therefore, the calculation processing by the attention index calculation section 103 reads the current value which is the corresponding player (or team) and is memorized by the memory section of a generating item, it is made as [add / this attention index / to it], and this result is memorized again (updating).

[0088] With this operation form, although explained as the display-control method of the game result in a baseball game, this invention is applicable not only to this but the game which imitated other sport games, such as a soccer game, and a basket game, a volleyball game, and other games other than a sport game.

[0089]

[Effect of the Invention] According to invention given in claims 1, 6, and 7, since a newspaper article picture is formed based on an attention index, it becomes a thing near a more nearly actual newspaper article, and becomes the game to which a real feeling or ***** is rich in increase and interest.

[0090] According to invention according to claim 2, the game production of the index to the contents of attention which is actualized more and is rich in interest is attained.

[0091] According to invention according to claim 3, the contents of report printing become extensive and the game production which is rich in interest is attained.

[0092] According to invention according to claim 4, since the picture of a character is also carried by the report, the game production which is more rich in interest is attained.

[0093] According to invention according to claim 5, the production of a report picture will be rich in on-the-spot photo monostromatic variability.

[0094] According to invention according to claim 8, the game situation of a waging-war game and the attention index corresponding to the character relevant to the game situation In case the game to which the waging-war game report picture creation display-control program which is changed possible [accumulation], is given and relates to this invention is applied is performed The interrelation between the results of the character in the game situation of a waging-war game and a waging-war game and a character etc. is changed, the picture in which the result of such a waging-war game was reflected is created, and since it is displayed, the game which is rich in change for the game person of a game can be offered.

[0095] According to this invention, the game which was rich in interest nature can be directed as mentioned above by bringing a waging-war result close to the picture which is rich in change which imitated the more nearly actual newspaper article by so to speak giving a sex to the selection conditions of the report displayed as a picture including the contents relevant to a game situation 10,000 times.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is drawing showing the video game structure of a system concerning 1 operation gestalt of this invention.

[Drawing 2] It is the block diagram showing the functional composition of CPU in the video game system shown in drawing 1 .

[Drawing 3] It is drawing showing the game screen displayed on the monitor of the video game system shown in drawing 1 .

[Drawing 4] It is drawing showing the game screen displayed on the monitor of the video game system shown in drawing 1 .

[Drawing 5] It is the flow chart which shows the procedure of the waging-war game report picture creation display-control method.

[Description of Notations]

1 CPU

22 Television Monitor (Monitor)

29 Controller

51 Individual Data Memory

52 Generating Item Data Memory

53 Attention Index Data Memory

54 Sample Report Data Memory

100 Main Part of Game Machine

101 Waging-War Game Advance Control Section

102 Game Situation Generating Judging Section
 103 Attention Index Calculation Section (Attention Index Grant Means)
 104 Extraction Section (Extraction Means)
 105 Report Picture Creation Section (Report Picture Creation Means)
 106 Report Image Display Section (Report Image Display Means)
 200 Record Medium (Attention Index Storage Means)

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

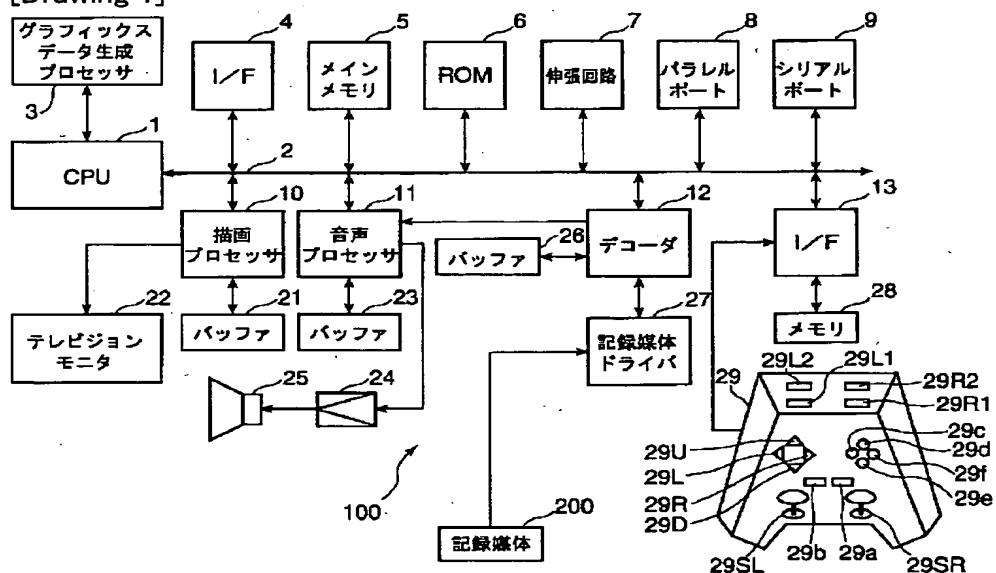
1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

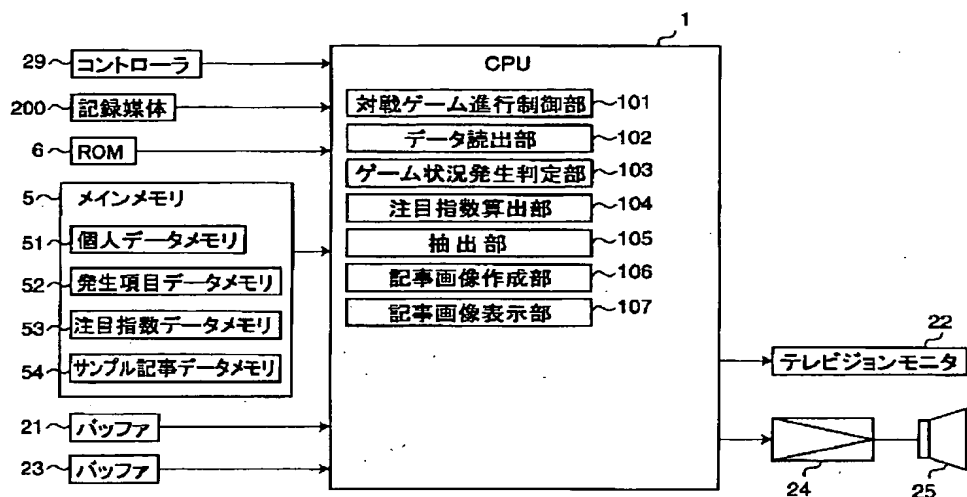
3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

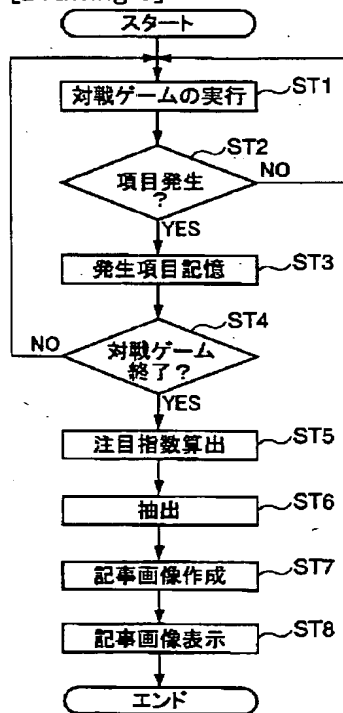
[Drawing 1]



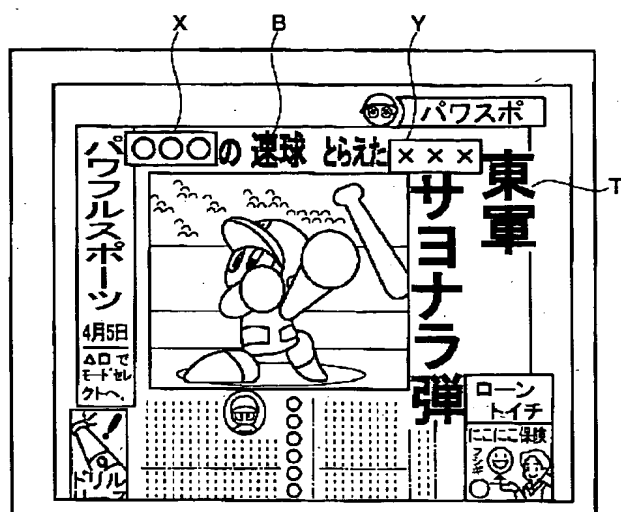
[Drawing 2]



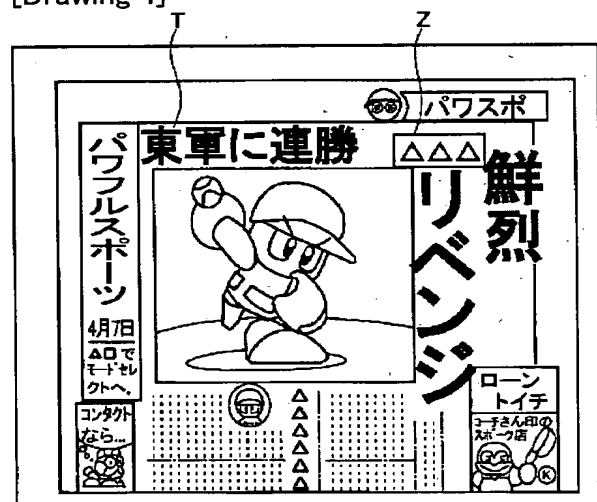
[Drawing 5]



[Drawing 3]



[Drawing 4]



[Translation done.]